N-ZONE
DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN WWW.N-ZONE.DE
€ 4,99
SONDERHEFT 02/12
4 197383 604997 02
Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,-; Benelux € 6,-

NINTENDO 3DS

GRATIS IM HEFT:
DOPPEL-POSTER
IM XXL-FORMAT

SONDERHEFT

3DS-EINKAUFSFÜHRER

TIPPS & TRICKS

3DS-REPORTAGEN

1 JAHR 3DS

DAS KOMPENDIUM: TESTS & TIPPS ZU DEN BESTEN NINTENDO-3DS-SPIELEN

Mario Kart 7 • Super Mario 3D Land • The Legend of Zelda: Ocarina of Time • Resident Evil: Revelations • Super Pokémon Rumble • Kid Icarus: Uprising • Metal Gear Solid: Snake Eater 3D • Star Fox 64 3D

HAPPY BIRTHDAY 3DS!

Mittlerweile ist Nintendos 3D-Handheld seit über einem Jahr erhältlich – bereits über 100 verschiedene Spiele sind weltweit in den ersten zwölf Monaten erschienen. Mit diesem Sonderheft der N-ZONE bekommt ihr einen Überblick über das reichhaltige Software-Angebot und seid bestens mit Infos zu den Highlights des 3DS versorgt: Neben Reportagen und Berichten zum 3DS dürft ihr euch auf Tests und Tipps zu Hits wie **Mario Kart 7**, **Super Mario 3D Land**, **Zelda: Ocarina of Time** oder **Super Pokémon Rumble** und viele weitere Top-Games freuen.

Viel Spaß mit dem großen 3DS-Nachschlagewerk wünscht euer N-ZONE-Team!

TEST

Euer 3DS-Einkaufsführer	12
Euer 3DS-eShop-Einkaufsführer	80

	TEST	TIPPS
Mario Kart 7	14	20
Super Mario 3D Land	26	32
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	34	40
Resident Evil: Revelations	46	50
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	54	58
Star Fox 64 3D	60	64
Kid Icarus: Uprising	70	-
Super Pokémon Rumble	76	78

MAGAZIN

1 Jahr Nintendo 3DS	4
Die Konsole, die nie schläft	6
Die Meilensteine des 3DS	8
Die bestgehüteten 3DS-Geheimnisse	10

RUBRIKEN

Editorial	3
Inhalt	3
Impressum/Spieleausblick	82

Nachdem der 3DS sein erstes Jahr gesund und munter überstanden hat, ziehen wir eine vorläufige Bilanz zum jüngsten Konsolenspross aus dem Hause Nintendo. In Japan ist der 3DS am 26. Februar 2011 auf den Markt gekommen, während wir Europäer uns einen Monat länger bis zum 25. März gedulden mussten, um die neue 3D-Spielkonsole endlich in den Händen zu halten. Interessant ist dabei die Tatsache, dass der 3DS in den USA erst ab dem 27. März 2011 erhältlich war. Offenbar ist Europa nach Japan zum zweitwichtigsten Territorium geworden oder befindet sich zumindest auf Augenhöhe mit dem amerikanischen Markt! Trotz des bahnbrechenden Bildschirms, der eine Grafikdarstellung in autostereoskopischem 3D erlaubt, beliefen sich die weltweiten Verkäufe bis Juli 2011 auf nur 4,3 Millionen Geräte. Nintendo war damit nicht zufrieden, korrigierte die Gewinnprognose nach unten und legte eine deutliche Preissenkung für den 3DS fest. Im Anschluss zogen die Verkäufe an und der 3DS erkämpfte sich eine stabile Position auf dem Konsolenmarkt – Nintendo of America gab Anfang 2012 bekannt, dass sich der 3DS in den ersten neun Monaten nach der Einführung öfter verkauft hat als seinerzeit die Wii. Und in Deutschland verkaufte sich bisher keine Konsole schneller als der 3DS! ■

1 JAHR NINTENDO 3DS

Text | Uwe Hönig

Nach einem turbulenten ersten Jahr steuert Nintendos neueste Mobilkonsole einer optimistischen Zukunft entgegen!

WAS HAT SICH GETAN?

Im Laufe des ersten Jahres seit der Veröffentlichung ist einiges auf dem 3DS passiert. Zum Start der neuen Konsole gab es lediglich eine Handvoll Games, die mit einem mehr oder weniger coolen 3D-Effekt glänzten. Inzwischen sind bereits haufenweise Spiele erhältlich, die in 3D teilweise unglaublich gut aussehen. Neben **Mario Kart 7**, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**, **Super Mario 3D Land** oder dem brandneuen **Kid Icarus: Uprising**, faszinieren vor allem **Metal Gear Solid Snake Eater 3D** und **Resident Evil: Revelations** aufgrund eindrucksvoller 3D-Optik. Über eine drahtlose Online-Verbindung erhaltet ihr Zugang zum sogenannten eShop. Neben kostenpflichtigen Spiele-Downloads lassen sich über den eShop auch kostenfreie Hilfsprogramme herunterladen: Mit „Nintendo Video“ bekommt ihr Zugriff auf zahllose Videos (inklusive 3D-Inhalte) für jeden Geschmack. Die Applikation „EUROSPORT“ bietet die Möglichkeit, fette Sportclips in 3D anzuschauen. Voraussetzung ist die kostenfreie Aktivierung von „SpotPass“, damit der 3DS drahtlose Internet-Access-Points und Hotspots aufspüren und die Video-Daten herunterladen kann. Das nützliche Tool „Nintendo-Briefkasten“ (kostenlos im eShop) ermöglicht es, Nachrichten über SpotPass und StreetPass an andere 3DS-Besitzer zu senden. Im Gegenzug könnt ihr natürlich auch problemlos Mitteilungen eurer Freunde empfangen. Wir sind gespannt, was Nintendo in Zukunft noch so alles einfallen wird, um Käufer ihres 3DS-Systems zu unterhalten!

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Ein bewegtes Jahr“

Wer hätte das gedacht? Als der Nintendo 3DS noch ganz frisch war, empfand ich ihn als eine nette Spielerei – mehr aber nicht, denn es mangelte akut an guter Software. Mittlerweile ist die Konsole aus meinem Alltag kaum noch wegzudenken. Besonders angetan bin ich von den Gimmicks in der StreetPass-Lobby: Sich beim Stadtbummel im Vorbeigehen mit anderen 3DS-Besitzern zu vernetzen, hat einfach was! Außerdem gibt es mittlerweile richtig fette Spiele, etwa **Mario Kart 7** und **Zelda: Ocarina of Time**, wo ich gerade den zweiten Durchgang absolviere.

MEINUNG ● UWE HÖNIG

„Endlich startet der 3DS durch.“

Schön, dass Nintendo doch noch die Kurve gekriegt hat und dem 3DS mit einer Preissenkung im August 2011 einen deutlich spürbaren Schub verpassen konnte. Danach zogen die Verkäufe an und bis Januar 2012 wurden weltweit knapp 16 Millionen 3DS-Konsolen abgesetzt. Ehrlich gesagt wäre ich wirklich enttäuscht gewesen, wenn die geniale Bildschirmtechnik des 3DS aufgrund schleppender Verkäufe keine Beachtung gefunden hätte. Inzwischen blicken wir als 3DS-Fans aber glücklicherweise in eine vielversprechende Zukunft!

WAS KANN DIE KONSOLE?

An dieser Stelle erklären wir euch die Tasten und Funktionen des Nintendo 3DS inklusive des neuen Schiebepad Pro. Sobald diese zusätzliche Hardware an den Nintendo 3DS angebracht worden ist, steht auf der rechten Geräteoberseite ein zweites analoges Schiebepad zur Verfügung. Bisher unterstützen zwar nur wenige Titel – wie beispielsweise **Metal Gear Solid Snake Eater 3D** oder **Resident Evil: Revelations** – das Schiebepad Pro, doch in Zukunft kommen garantiert eine Menge Spiele dazu. Von dem zusätzlichen Schiebepad auf der rechten Seite profitieren vor allem Games, bei denen die Ansichten auf die Spielewelt frei justiert werden dürfen. Aber nur keine Sorge, auch ohne die sperrige Hardware-Erweiterung funktionieren sämtliche 3DS-Titel ohne Probleme!

R UND L
Die beiden Schultertasten werden je nach Spiel für die unterschiedlichsten Funktionen wie Zielen, Schießen oder möglicherweise sogar zum Justieren der Kamera eingesetzt.

ZR UND ZL
Die beiden zusätzlichen Schultertasten stehen erst zur Verfügung, nachdem das Schiebepad Pro mit dem 3DS verbunden wurde.

AUTOSTEREOSKOPISCHER 3D-BILDSCHIRM
Der obere 3DS-Bildschirm ist eine fantastische Erfindung! Auf dem technischen Wunderwerk lassen sich echte 3D-Effekte betrachten und zwar ohne dass man eine nervige Brille aufsetzen muss. So ermöglicht der 3DS eine ganz neue Spielerfahrung und mit den eingebauten Kameras lassen sich sogar eigene 3D-Videos aufzeichnen oder Schnappschüsse mit einem tollen Tiefeneffekt erstellen.

LINKES SCHIEBEPAD (ANALOG)
Das linke Schiebepad gehört zur Standardausstattung des Nintendo 3DS und dient in der Regel dazu, Charaktere durch Spielewelten zu bewegen, oder auch um Fahrzeuge zu steuern.

3D-REGLER
Mit diesem Schieberegler kann die 3D-Darstellung in ihrer Intensität verändern werden. Bei Bedarf lässt sich der 3D-Effekt auch ganz abgeschalten.

STEUERKREUZ (DIGITAL)
Je nach Spiel kann auch das Steuerkreuz für die Bewegung von Charakteren eingesetzt werden. Oft sind die vier Richtungstasten aber auch mit Sonderfunktionen (beispielsweise Nachladen) belegt.

SELECT
Die Select-Taste dient zur Auswahl von Untermenüs, oder löst in Spielen Sonderfunktionen aus, beispielsweise die Anzeige einer detaillierten Umgebungskarte.

HOME
Die Home-Taste bringt euch ohne Umwege ins 3DS-Hauptmenü, ohne eine laufende Anwendung zu beenden.

START
Die Start-Taste ist bei den meisten Spielen für eine Pause-Funktion (oftmals mit Auswahlmenü) zuständig.

RECHTES SCHIEBEPAD (ANALOG)
Das rechte Schiebepad steht erst zur Verfügung, nachdem eine zum Preis von knapp 20 Euro erhältliche Zusatz-Hardware (Schiebepad Pro) mit einem Standard-3DS verbunden wurde.

TOUCHSCREEN
Beim unteren 3DS-Bildschirm handelt es sich um einen Touchscreen, der bei Spielen auf ganz unterschiedliche Art und Weise zum Einsatz kommt. Oft lassen sich wichtige Spielfunktionen durch Touch-Eingaben direkt manipulieren. Bei anderen Games befindet sich auf dem unteren Bildschirm beispielsweise ein komfortabel nutzbares Inventarmenü oder eventuell eine Umgebungskarte.

ACTION-TASTEN
Normalerweise werden die Tasten Y, X, B und A für übliche Spiel-Funktionen wie Springen, Schießen, Waffenwechsel oder den Einsatz von Spezialattacken verwendet. Je nach Genre können sich die Tastenbelegungen natürlich drastisch unterscheiden: Demnach wären die Action-Tasten Y, X, B und A bei Rennspielen eher dafür zuständig, Funktionen wie die Handbremse auszulösen, oder um Gänge hoch- und runterzuschalten.

DIE KONSOLE, DIE NIE SCHLÄFT

Text | Christoph Kraus

Der 3DS ist weit mehr als eine reguläre Spielkonsole. Er vernetzt euch mit anderen Spielern, erlaubt Online-Zocken und spielt 3D-Filme ab. Wir verraten auf dieser Doppelseite die besten Funktionen!

1

BLAUE LAMPE: Der Nintendo 3DS ist betriebsbereit. Pulsiert die Leuchte, befindet sich die Konsole im Standby-Modus und lässt sich effektiv für StreetPass nutzen – etwa für Minispiele wie „Rette die Krone!“.
ROTE LAMPE: Leuchtet die LED, hält der Akku nicht mehr allzu lange durch. Blinkt das Lämpchen, müsst ihr den 3DS dringend aufladen, da er nur noch maximal fünf Minuten lang läuft.
ORANGEFARBENE LAMPE: Diese Farbe zeigt euch an, dass der Nintendo 3DS gerade frisch an der Steckdose aufgeladen wird. Der Ladevorgang dauert dabei ungefähr drei Stunden.

2

GRÜNE LAMPE: Habt ihr mittels StreetPass neue Miis getroffen, **Mario Kart 7**-Rennzeiten oder Spieldaten zu allen möglichen 3DS-Programmen empfangen, leuchtet die LED grün auf.
ROTE LAMPE: Bei sehr niedriger Batterieladung blinkt das Lämpchen nicht nur an der Unterseite des 3DS, sondern auch am Scharnier.
ORANGEFARBENE LAMPE: Blinkt die LED kurz auf, bedeutet dies, dass ein Freund gerade online ist.
BLAUE LAMPE: Ein dauerhaftes Leuchten zeigt an, dass ihr neue Inhalte per SpotPass empfangen habt, also per Internetübertragung. Es kann sich dabei etwa um neue Nachrichten im Nintendo-Briefkasten handeln – beispielsweise eine Einladung zum Kaffeeklatsch (siehe Bild).

3

GELBE LAMPE: Sie zeigt an, dass sich der 3DS mit dem Internet verbinden kann – vorausgesetzt, es ist ein WLAN-Netzwerk in der Nähe. Auf diese Art und Weise könnt ihr euch beispielsweise mit dem Internet verbinden. Das ist sogar während des Spielens möglich. Wer also beispielsweise in **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** nicht weiß, wo es im Wassertempel weitergeht, der gelangt mit einem Druck auf die Home-Taste ins Hauptmenü der Konsole. Von dort aus ist es zum Internetbrowser nicht mehr weit: So kann man schnell mal nach der richtigen Lösung googeln – und dann flott weiterzocken!

FAQs

Wie funktioniert StreetPass eigentlich ganz genau?
Das Funktionsprinzip möchten wir euch anhand des Mii-Makers erklären: Wenn ihr euer virtuelles Ebenbild erstellt und es für den StreetPass freigebt, könnt ihr fortan die Bekanntschaft mit den Miis anderer Spieler machen: Geht ihr beispielsweise mit zugeklappter, aber eingeschalteter Konsole spazieren und begegnet dabei anderen Nintendo-3DS-Besitzern, werden die Benutzerdaten ausgetauscht. Ein blinkendes Lämpchen signalisiert in diesem Fall, dass ein Datentransfer stattgefunden hat. Fremde Miis bescheren euch oft auch Geschenke, etwa Puzzleteile. Diese lassen sich anschließend in Minispielen nutzen, die schon auf der Konsole eingespeichert sind. Eine sinnvolle und spaßige Möglichkeit, sich mit anderen Leuten zu vernetzen!

Wie oft muss ich „Rette die Krone“ durchspielen, um alle Inhalte freizuschalten?
Beim ersten Durchgang habt ihr zwar etliche Kopfbedeckungen gesammelt und die Handlung beendet, doch erst wenn ihr „Rette die Krone“ ein zweites Mal beendet habt, gehören euch alle Items, die ihr sammeln könnt. Der Spieldurchgang lohnt sich also definitiv. Wusstet ihr übrigens schon, dass Nintendo mit dem großen System-Update, das Ende letzten Jahres zum Herunterladen angeboten wurde, ein neues Minispiel namens „Rette die Krone II“ bereitgestellt hat? Darin erhaltet ihr abermals neue Hüte und Objekte. Ob ihr nach dem zweiten Durchgang noch einmal alle Räume passiert, bleibt euch überlassen: Ihr könnt dies zwar tun, aber es bringt euch keine weiteren Vorzüge mehr – entscheidet selbst!

Wie richte ich den Internetzugang auf dem Nintendo 3DS ein?
Die Konsole unterstützt nicht nur (wie es beim bisherigen DS der Fall war) das Internet-Verschlüsselungsverfahren WEP, sondern auch die weitaus höheren Sicherheitsstandards WPA und WPA 2. Wer noch nie eine Konsole mit einem WLAN-Hotspot verbunden hat, den führt ein charmanter Assistent durch die Prozedur. Hier zeigt sich der hohe Grad an Benutzerfreundlichkeit der Konsole. Wie ihr den Nintendo 3DS Schritt für Schritt ins Netz bringt, verraten wir euch auf der rechten Seite. Die Prozedur dauert – sofern ihr den Namen eures Access Points und das Passwort bereits kennt – in der Regel kaum länger als zwei Minuten. In unserem Praxistest kam es nie zu unvorhergesehenen Statusmeldungen, sondern alles klappte stets rasch und reibungslos.

Kann ich auch meine alten DS-Spiele auf dem 3DS übers Internet zocken?
Wer Titel wie **Mario Kart DS** oder die **Pokémon**-Editionen **Diamant**, **Perl** und **Platin** auf dem 3DS übers Internet spielen möchte, der muss seinen Router zwangsläufig in den WEP-Modus schalten. Doch der gilt als veraltet und sehr unsicher – Profis knacken darin ein Passwort innerhalb weniger Minuten. N-ZONE rät: Finger weg von der WEP-Verschlüsselung, wenn ihr nicht wisst, wer auf euer Netzwerk zugreift! Wer allerdings einen offenen Hotspot (etwa in einem Restaurant) nutzen kann, der ist gut beraten, sich dort mit dem mitgebrachten DS einzuklinken, solange es solche nicht verschlüsselten WLAN-Tankstellen überhaupt noch gibt. Die Editionen **Schwarz** und **Weiß** ermöglichen aber auch die WPA-2-Verschlüsselung. Die könnt ihr unbesorgt auf dem 3DS online zocken.

MIT DEM 3DS INS NETZ

Mittlerweile ist der Nintendo 3DS eine wahre Alleskönner-Konsole, die euch ständig mit Neuheiten versorgt, sofern ihr sie mit dem Internet verbunden habt. Und so bringt ihr den 3DS ins Netz!

DIE UNKOMPLIZIERTE VARIANTE

So geht's am schnellsten: Ihr besorgt euch einen WLAN-Router und richtet euch zu Hause ein kabelloses Netzwerk ein. Sofern schon ein Router vorhanden ist, ist es zumeist nur eine Sache von wenigen Sekunden, bis der Nintendo 3DS mit dem Internet verbunden ist. Ein Assistent führt durch die Einrichtung, sodass es hierbei kaum Probleme geben sollte.

Kosten: ab ca. € 25,-
AUFWAND: ●●○○○

DIE NOTLÖSUNG

In eurer Wohnung gibt es bislang lediglich einen LAN-Anschluss – ein Stecker sorgt also dafür, dass euer Computer ins Netz gehen kann? Dann wäre es auch möglich, sich einen preisgünstigen Wi-Fi-USB-Stick anzuschaffen, der die Verbindung zum Internet herstellt. Es gibt aber einen gravierenden Nachteil: Der PC muss dann immer eingeschaltet sein, wenn ihr 3DS zocken wollt. Nervig! Auch die Einrichtung kann viel Zeit beanspruchen.

Kosten: ab ca. € 15,-
AUFWAND: ●●●●○

DIE GEMEINNÜTZIGE EINIGUNG

Wenn es euch genügt, dass der Arbeitscomputer per Kabel mit dem Internet verbunden ist und ihr zu Hause nicht unbedingt einen Wireless-LAN-Anschluss benötigt, könnt ihr zu einem Trick greifen: Wohnt ihr in einem Mietshaus mit mehreren Familien, fragt doch mal eure Anrainer, ob sie euch (ggf. gegen Beteiligung an den monatlichen Kosten) erlauben, dass ihr euch in ihr Netzwerk einklinkt!

Kosten: verhandelbar
AUFWAND: ●●●○○

WENN GAR NICHTS GEHT

Ein offener, unverschlüsselter Hotspot ist die einfachste Variante, den 3DS ins Netz zu bringen. Möglicherweise bietet ein Restaurant in eurer Nähe kostenlosen Internetzugang an, wenn ihr dort zu Gast seid. Oder ihr greift auf einen der mehr als 5.000 3DS-kompatiblen Hotspots in ganz Europa zurück. Ob einer davon in eurer Nähe ist, erfahrt ihr unter www.free-hotspot.com.

Kosten: umsonst
AUFWAND: ●○○○○

1. So geht's Schritt für Schritt: Mit einem Klick auf „Interneteinstellungen" gelangt ihr ins richtige Menü. Wählt danach „Verbindungseinstellungen" aus.

2. Ihr könnt nun drei Verbindungen anlegen, beispielsweise für die Netzwerke in eurem Elternhaus, in eurer Studentenbude und bei einem Freund.

3. Beantwortet die Frage, wie ihr euch mit dem Internet verbindet, mit dem Feld „Zuhause" und bejaht, dass euch ein drahtloser Access Point zur Verfügung steht. Im nächsten Menü könnt ihr „Weiß nicht" anklicken.

4. Nun werden die verfügbaren Netzwerke angezeigt: je mehr Balken, desto höher die Verbindungsqualität. Wählt den entsprechenden Access Point aus ...

5. ... und gebt das Passwort ein.

6. Gratulation: Das Netzwerk ist eingerichtet, der 3DS kann sich mit dem Internet verbinden.

DIE MEILENSTEINE

Text | Christoph Kraus Wann haben wir erstmals vom 3DS gehört? Wann wurde er der Öffentlichkeit gezeigt? Hier dokumentieren wir alles!

14. Juni 2010: Die 3DS-Premiere
Auf der Computer- und Videospielmesse E3 in Los Angeles stellt Nintendo den 3DS erstmals der Weltöffentlichkeit vor. Das Gerät, dessen Starttitel **Pilotwings Resort**, **Nintendogs + Cats**, **Super Street Fighter IV 3D Edition** und zahlreiche weitere Spiele werden von den Fachbesuchern gut angenommen, auch den Tiefeneffekt beurteilen die meisten Journalisten durchweg positiv.

Juli 2010: Der Praxistest
In den Frankfurter Büros von Nintendo of Europe dürfen wir uns den 3DS in aller Ruhe anschauen. Sehr neugierig sind wir dabei vor allem auf die Schnappschuss-Funktion des Nintendo 3DS. Denn die Wunderkonsole bietet bekanntlich nicht nur zwei Kameralinsen – eine innen, eine außen –, sondern drei, sodass es möglich ist, dreidimensionale Bilder zu knipsen. Wir probierten es aus … und sind vom Endergebnis nicht besonders angetan. Denn um ein 3D-Foto anständig abzuspeichern, müsst ihr zunächst das Motiv mittels Steuerkreuz oder Schiebe-Pad „scharf stellen“. So bestimmt ihr, wie der 3D-Effekt rüberkommen soll. Auch die Bildqualität haut uns nicht aus den Socken: Lediglich 640x480 Pixel beträgt die Auflösung. Das reicht allenfalls fürs Herumzeigen unter Freunden oder für die Veröffentlichung im privaten Internet-Blog – ein Ersatz für eine Digicam ist der 3DS aber nicht (andererseits soll er das auch gar nicht sein).

26. Februar 2011: Der Japan-Start
Ende Februar des letzten Jahres war es in Japan endlich so weit: Nintendos neuester Streich erblickte das Licht der Öffentlichkeit. Einen Monat vor uns Europäern können Japaner schon jetzt in das neue Handheld-Zeitalter eintauchen und sich an wirklich dreidimensionalen Spielen erfreuen. Wie bei allen Konsolenstarts wurde auch die Veröffentlichung des 3DS von japanischen Fans gebührend gefeiert. Die großen Handelsketten in Tokio waren spätestens 40 Minuten nach Ladenöffnung ausverkauft! Wer da keine Vorbestellung hatte, musste sich früh in der Warteschlange einfinden. Die Fans trotzten der vorherrschenden Kälte mit dicken Jacken und Decken.

25. März 2011: Der Europa-Start
Der Nintendo 3DS wird mit mehr als einem Dutzend Starttitel in Europa veröffentlicht. Nintendo steuert dazu die Flugsimulation **Pilotwings Resort**, das virtuelle Haustierparadies **Nintendogs + Cats** und – in Zusammenarbeit mit Capcom – das Prügelspiel **Super Street Fighter IV 3D Edition** bei. Von den übrigen Herstellern gibt es **Samurai Warriors Chronicles**, **Rayman 3D**, **Super Monkey Ball 3D**, **Die Sims 3D**, **Pro Evolution Soccer 2011 3D**, **Splinter Cell 3D**, **Ridge Racer 3D**, **Lego Star Wars III: The Clone Wars**, **Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars 3D**, **Rabbids 3D** und **Asphalt 3D**. Die Fans sind sich einig: Zwar ist die Auswahl an unterschiedlichen Titeln sehr hoch – doch bisweilen mangelt es an Qualität. Den meisten Spielen merkt man an, dass sie mit wenig Herzblut an den 3DS angepasst wurden – nach dem Motto „Hauptsache, die Verpackung ist pünktlich im Laden!“.

27. März 2011: Der US-Start
Das gibt es nur selten: Zwei Tage nach der Veröffentlichung des 3DS in Europa wird die 3D-Konsole in den Vereinigten Staaten herausge-

bracht. Amis haben das Gerät also später als wir Europäer bekommen – das muss man sich einmal genüsslich auf der Zunge zergehen lassen! Früher waren wir es noch gewohnt, dass Geräte mit gehöriger Verspätung nach Europa kamen. Man erinnere sich beispielsweise an das Nintendo 64, das erst ein halbes Jahr nach der amerikanischen Markteinführung hierzulande veröffentlicht wurde.

07. Juni 2011: Das Update
Das 3DS-Menü wird einer Frischzellenkur unterzogen: Ab sofort lassen sich Spiele im eShop herunterladen, außerdem bekommt die Konsole einen Internetbrowser spendiert. Die Archiv-Software **Pokédex 3D** gibt es zur Feier des Tages kostenlos zum Herunterladen.

August 2011: Die Preissenkung
Nintendo reagiert auf die schwachen Verkaufszahlen des Nintendo 3DS und bietet das Gerät den Händlern deutlich günstiger an. Vielerorts wird die Konsole für nur noch 180 Euro verkauft. Der niedrigste damals ermittelte Preis waren sogar 149 Euro, gefunden in Köln.

01. September 2011: Die Gratis-Games
Ihr habt euch den Nintendo 3DS direkt zum Start der Konsole gekauft und 250 Euro dafür gezahlt? Dann bekommt ihr als Entschädigung für die Preissenkung auf ca. 160 Euro sage und schreibe zehn NES-Spiele geschenkt. Darunter befinden sich etwa **The Legend of Zelda**, **Super Mario Bros.** oder **Mario & Yoshi**. Später werden zehn weitere Klassiker, die ursprünglich für den Game Boy Advance veröffentlicht wurden, nachgeliefert. Unter ihnen befinden sich beispielsweise **Yoshi's Island: Super Mario World 2**, **Fire Emblem** oder **Mario Kart: Super Circuit**.

07. Dezember 2011: Die Top-Hits sind da!
Mit der heutigen Veröffentlichung von **Mario Kart 7** haben mittlerweile fast alle Nintendo-Helden auf dem 3DS ein Zuhause gefunden: Link (in **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**), die Lylat-Crew (in **Star Fox 64 3D**), Mario (in **Super Mario 3D Land**), die Pokémon (in **Super Pokémon Rumble**) und viele weitere Stars, etwa die Vierbeiner aus **Nintendogs** + **Cats**.

07. Dezember 2011: Das StreetPass-Update
Ein neues, vollwertiges System-Update ist verfügbar und beschert dem Nintendo 3DS etliche neue Funktionen. Beispielsweise ist mit der Version 3.0.0-5 die Aufnahme kurzer 3D-Videos möglich, ebenso gibt es neue Herausforderungen in der Mii-Lobby sowie frische Puzzleteile. Im eShop besteht seitdem die Option, Spiele im Standby-Modus herunterzuladen, ohne dass die Konsole dauerhaft aufgeklappt sein muss.

22. Dezember 2011: Noch'n Update
Das 3DS-System-Update mit der Versionsnummer 3.0.0-6E ist verfügbar, bietet aber keine signifikanten Verbesserungen. Offenbar werden damit lediglich Sicherheitslücken geschlossen.

27. Januar 2012: Doppelt hält besser
Das Action-Adventure **Resident Evil: Revelations** wird in Europa veröffentlicht. Dem Spiel liegt das sogenannte Schiebepad Pro bei – ein Adapter, der den 3DS um eine zweite analoge Bedieneinheit erweitert.

23. März 2012: Pit-Stop
Pit, der Kult-Engel aus der **Kid Icarus**-Serie, feiert auf dem 3DS sein überraschendes Comeback: Sein neues Abenteuer mit dem Untertitel **Uprising** vereint Luft- und Bodenmissionen und erreicht im N-ZONE-Test gute Wertungen (siehe Seite 70).

DIE BESTGEHÜTETEN GEHEIMNISSE

Text | Christoph Kraus

Auf dieser Doppelseite präsentiert euch die Redaktion eine Checkliste aller StreetPass-Geheimnisse!

ALLE PUZZLES

VORINSTALLIERT:
- ☐ Metroid: Other M
- ☐ Mario und Bowser
- ☐ Super Mario Galaxy 2
- ☐ The Legend of Zelda
- ☐ Kirby
- ☐ Pikmin
- ☐ New Super Mario Bros. Wii

NACH DEM SYSTEM-UPDATE:
- ☐ The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
- ☐ Star Fox 64 3D
- ☐ Super Mario 3D Land
- ☐ Mario Kart 7
- ☐ Beat the Beat: Rhythm Paradise
- ☐ Donkey Kong Country Returns
- ☐ Pilotwings Resort

VIA SPOTPASS:
- ☐ Kid Icarus: Uprising

SCHON GEWUSST?

Sind euch die farbig hinterlegten Puzzleteile aufgefallen? Diese könnt ihr nicht freischalten, indem ihr eure ergatterten Münzen dafür einsetzt. Ihr kriegt sie nur durch tatsächliche StreetPass-Begegnungen. Tragt euren 3DS also immer mit euch herum!

ALLE HÜTE

- ☐ Mario-Mütze
- ☐ Luigi-Mütze
- ☐ Peach-Perücke
- ☐ Daisy-Perücke
- ☐ Yoshi-Hut
- ☐ Gelber Yoshi-Hut
- ☐ Hellblauer Yoshi-Hut
- ☐ Pinkfarbener Yoshi-Hut
- ☐ Toad-Mütze
- ☐ Wario-Mütze
- ☐ Waluigi-Mütze
- ☐ Bowser-Maske
- ☐ Buu-Huu-Hut
- ☐ Shy-Guy-Maske
- ☐ Kettenhund-Helm
- ☐ Blooper-Helm
- ☐ Piranha-Pflanze
- ☐ Röhren-Helm
- ☐ ?-Block-Hut
- ☐ Pikmin-Hut (rot)
- ☐ Pikmin-Hut (blau)
- ☐ Pikmin-Hut (gelb)
- ☐ Link-Mütze
- ☐ Triforce-Hut
- ☐ Epona-Hut
- ☐ Samus-Helm
- ☐ Metroid-Kappe
- ☐ Kirby-Hut
- ☐ Donkey-Kong-Helm
- ☐ Arwing-Hut
- ☐ Fox-Mütze
- ☐ Barbara-the-Bat-Hut
- ☐ Nintendo-3DS-Hut
- ☐ NES-Hut
- ☐ Famicom-Hut
- ☐ Eiscremehut
- ☐ Tortenmütze
- ☐ Tomatenmütze
- ☐ Cheeseburger-Hut
- ☐ Pizzahut
- ☐ Hotdog-Hut
- ☐ Ramen-Hut
- ☐ Fußballmütze
- ☐ Football-Helm
- ☐ Schwimmkappe
- ☐ Rote Schleife
- ☐ Hibiskus
- ☐ Mini-Zylinder
- ☐ Spitzenhaarband
- ☐ Beehive-Perücke
- ☐ Blumenhut
- ☐ Strohhut
- ☐ Zylinder
- ☐ Piratenhut
- ☐ Kochmütze
- ☐ Ninja-Kapuze
- ☐ Samurai-Perücke
- ☐ Teufelshörner
- ☐ Zaubererhut
- ☐ Horrorhut
- ☐ Sonnenblumenmütze
- ☐ Pandamütze
- ☐ Bärenmütze
- ☐ Pinguinmütze
- ☐ Katzenohren
- ☐ Hundeohren
- ☐ Hasenohren
- ☐ Krone
- ☐ Prinzenkrone
- ☐ Prinzessinnendiadem
- ☐ Obergeist-Helm
- ☐ Helm des Fürsten
- ☐ Helm des Kaisers

PROMii-PARADE

Ihr wollt eurer Mii-Lobby neue Figuren hinzufügen? Kein Problem! N-ZONE druckt die Codes für 14 allseits bekannte Promis – bekannt aus Funk, Fernsehen und Bildschirm – ab. Um sie eurem 3DS hinzuzufügen, müsst ihr sie nur mit der Kameralinse abknipsen. Viel Spaß dabei!

Angela Merkel
(erstellt von Christian Holert)

Ashton Kutcher
(erstellt von Robin Koch)

Bud Spencer
(erstellt von Reiner Göppentin)

Charlie Sheen
(erstellt von Robin Koch)

Katy Perry
(erstellt von Alexander Möller)

Kirby
(erstellt von
der N-ZONE-Redaktion)

Lena Meyer-Landrut
(erstellt von Benjamin Frischling)

Luigi
(erstellt von
der N-ZONE-Redaktion)

Mario
(erstellt von
der N-ZONE-Redaktion)

Papst Benedikt XVI.
(erstellt von Christian Hartmann)

Pikachu
(erstellt von
der N-ZONE-Redaktion)

Prinz Charles
(erstellt von Johannes Zirn)

Stefan Raab
(erstellt von Yannic Loy)

Thomas Gottschalk
(erstellt von Alexander Preis)

EUER 3DS-EINKAUFSFÜHRER

Alles auf einen Blick – die große N-ZONE-Testübersicht für den Nintendo 3DS!

Auf dieser Doppelseite findet ihr sämtliche bislang in der N-ZONE getesteten 3DS-Spiele von A bis Z.
So könnt ihr im Handumdrehen herausfinden, ob ein Spiel sein Geld wert ist oder ob ihr besser die Finger davon lassen solltet.

KID ICARUS: UPRISING
TEST S. 70

MARIO KART 7
TEST S. 14
TIPPS S. 20

METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D
TEST S. 54
TIPPS S. 58

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
TEST S. 46
TIPPS S. 50

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON LEGACY
Spielspaß: 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai
Kurzweilige Flugaction mit beeindruckender 3D-Optik!

ALARM FÜR COBRA 11 3D
Spielspaß: 48 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Dtp Entertainmant
Schwaches Rennspielchen mit technischen Mängeln

ANGLER'S CLUB: ULTIMATE BASS FISHING
Spielspaß: 61 % | Genre: Simulation | Hersteller: Namco Bandai
Langweiliges Gameplay und eine öde Optik – nur für Angel-Fans!

ASPHALT 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft
Solide Rennspielaction mit lizenzierten Gefährten

CAPTAIN AMERICA: SUPER SOLDIER
Spielspaß: 66 % | Genre: Action I Hersteller: Sega
Mittelmäßiges Action-Spiel mit wenig Abwechslung

CARS 2
Spielspaß: 58 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Disney Interactive
Unspektakuläre Raserei mit Schwächen – nur für junge Spieler!

CARTOON NETWORK: JETZT GEHT'S RUND!
Spielspaß: 68 % | Genre: Action | Hersteller: Deep Silver
Mittelmäßiges Prügelspielchen mit plattem Kampfsystem

CAVE STORY 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America
Geheimtipp: Kurzweilige Jump&Shoot-Action im Retro-Look!

CRUSH 3D
Spielspaß: 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega
Exzellenter Puzzle-Spaß mit Anspruch – ein Geheimtipp!

CUBIC NINJA
Spielspaß: 66 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft
Nettes Denkspiel, das aber auf Dauer langweilig wird.

DEAD OR ALIVE: DIMENSIONS
Spielspaß: 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei
Gelungenes Prügelspiel mit schicker Optik und großem Umfang

DIE SIMS 3
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts
Rundum solider Sims-Ableger ohne echte Highlights.

DIE SIMS 3: EINFACH TIERISCH
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts
Auch mit Tierchen macht Sims auf dem 3DS Laune!

DR. LAUTREC UND DIE VERGESSENEN RITTER
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Konami
Schön präsentiertes Adventure, das nur wenig Abwechslung bietet.

DREAMTRIGGER 3D
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai
Stilvolles Gepuzzle, das viel Geduld beim Spieler voraussetzt

DRIVER: RENEGADE
Spielspaß: 61 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft
Belangloses und plattes Rennspiel ohne Abwechslung im Gameplay

DUAL PEN SPORTS
Spielspaß: 64 % | Genre: Sport I Hersteller: Namco Bandai
Abwechslungsarme Minispielsammlung für junge 3DS-Spieler

F1 2012
Spielspaß: 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters
Motorsport-Fans können über die Schwächen leicht hinwegsehen!

FIFA 12
Spielspaß: 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts
Abwechslungsreiches und schön inszeniertes FIFA für unterwegs

GREEN LANTERN: RISE OF THE MANHUNTERS
Spielspaß: 68 % | Genre: Action I Hersteller: Warner Interactive
Abgespecktes Superheldenspiel mit einer Reihe an Schwächen

JAMES NOIR'S HOLLYWOOD CRIMES
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft
Stilvoller Rätselspaß, der auf Dauer langweilig wird

KAMPF DER GIGANTEN
Spielspaß: 64 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft
Schön gemacht, aber viel zu anspruchslos – nur für junge Zocker!

KID ICARUS: UPRISING
Spielspaß: 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo
Was für ein actionreiches Abenteuer – nur die Steuerung hakt.

LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 5–7
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Warner Interactive
Achtung: Auf dem 3DS fehlen viele Inhalte der Wii-Version!

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Warner Interactive
Gutes, aber kurzes Lego-Spiel ohne Mehrspieler-Modus

LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision
Gewohnt gute Lego-Kost mit nervigen Flugabschnitten

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012
Spielspaß: 74 % | Genre: Sport | Hersteller: Sega
Gute Spielsammlung, die nicht an die Wii-Fassung herankommt

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo
Das Kult-Rennspiel hat nichts von seiner Faszination verloren.

METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D
Spielspaß: 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami
Ein spannendes Abenteuer, aber das Spiel ruckelt bisweilen.

NARUTO SHIPPUDEN 3
Spielspaß: 70 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: 505 Games
Rundum ordentlich, aber nur etwas für Fans der Reihe

NEED FOR SPEED: THE RUN
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts
Solides Rennspiel mit gutem Mehrspielermodus

NINTENDOGS + CATS
Spielspaß: 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo
Spaßige, ordentlich gemachte Tiersimulation für junge Spieler

ONE PIECE UNLIMITED CRUISE SP
Spielspaß: 74 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo
Rundum gutes Adventure, doch schwächer als auf der Wii

PAC-MAN & GALAGA DIMENSIONS
Spielspaß: 73 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai
Ordentliche Spielesammlung ohne echte Höhen und Tiefen

PAC-MAN PARTY 3D
Spielspaß: 63 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai
Ordentliche Minispiele mit sehr wenig Drumherum

PILOTWINGS RESORT
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo
Spaßige Flugsimulation ohne große Überraschungen

PRO EVOLUTION SOCCER 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami
Schön inszeniertes Fußballvergnügen mit etwas geringem Umfang

PRO EVOLUTION SOCCER 2012 3D
Spielspaß: 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami
Kein fehlerfreier, aber trotzdem sehr empfehlenswerter Kick

PUZZLE BOBBLE UNIVERSE
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Square Enix
Zeitlos gutes Spielprinzip, aber unzeitgemäß präsentiert

RABBIDS 3D
Spielspaß: 67 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft
Belanglose Hüpferei mit den Ubisoft-Karnickeln

RAYMAN 3D
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft
Gameplay und Grafik sind bei diesem Remake sehr angestaubt.

RESIDENT EVIL: MERCENARIES 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom
„Resi-Light": Gutes Actiongameplay ohne spannende Story

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom
Das Horror-Highlight mit Edel-Optik auf dem 3DS

RIDGE RACER 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai
Ein typisches **Ridge Racer** ohne größere Schwächen

SAMURAI WARRIORS CHRONICLES
Spielspaß: 65 % | Genre: Action | Hersteller: THQ
Mittelmäßige Action – nur für Fans der Reihe empfehlenswert

SCHLAG DEN RAAB: DAS 2. SPIEL
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai
Solide Minispielsammlung ohne Mehrspielermodus

SHINOBI
Spielspaß: 73 % | Genre: Action I Hersteller: Sega
Nettes Remake des Klassikers mit hohem Schwierigkeitsgrad

SONIC GENERATIONS
Spielspaß: 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega
Ein tolles Jump & Run zum Jubiläum des Sega-Superstars

SPIDER-MAN: EDGE OF TIME
Spielspaß: 69 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Activision
Das simple Kampfsystem und die Grafik trüben den Spielspaß.

STAR FOX 64 3D
Spielspaß: 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo
Weltraumfuchs Fox McCloud schießt im Universum zurück!

STEEL DIVER
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo
Solides Geschicklichkeitsspiel, dem schnell die Puste ausgeht

SUDOKU – THE PUZZLE GAME COLLECTION
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Konami
Die Knobel-Aufgaben machen Spaß und haben Anspruch!

SUPER MARIO 3D LAND
Spielspaß: 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo
Umfang, Gameplay und Technik gehen schwer in Ordnung.

SUPER MONKEY BALL 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega
Bekanntes Gameplay mit keinen spannenden Neuerungen

SUPER POKÉMON RUMBLE
Spielspaß: 85 % | Genre: Action Adventure | Hersteller: Nintendo
Pikachu und Co. erleben ein actionreiches Abenteuer.

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION
Spielspaß: 88 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom
Der Prügelspiel-Dauerbrenner rockt auch auf dem 3DS!

TALES OF THE ABYSS
Spielspaß: 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai
Liebevoll präsentiertes Japano-Rollenspiel

TEKKEN 3D PRIME EDITION
Spielspaß: 81 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Namco Bandai
Gutes Gekloppe, bei dem man den Story-Modus vermisst!

TETRIS
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo
Der Klassiker überzeugt auch auf dem Nintendo 3DS.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D
Spielspaß: 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo
Inhaltlich fast identisch mit dem N64-Original, technisch besser

THOR: GOD OF THUNDER
Spielspaß: 63 % | Genre: Action I Hersteller: Sega
Zu lineare und unspektakuläre Filmversoftung

TIM & STRUPPI UND DAS GEHEIMNIS DER EINHORN
Spielspaß: 74 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft
Schön gemachtes Abenteuer mit zu geringem Anspruch

TOM CLANCY'S GHOST RECON: SHADOW WARS
Spielspaß: 77 % | Genre: Strategie I Hersteller: Ubisoft
Unterhaltsames Strategiespiel mit mittelmäßiger Grafik

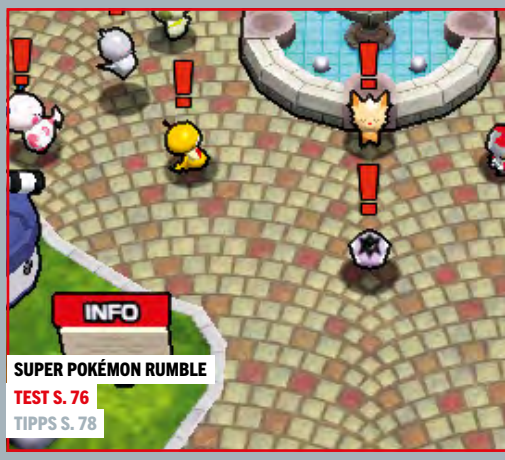
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Ubisoft
Die gute Technik und Story trösten über die Steuerung hinweg!

TRANSFORMERS 3
Spielspaß: 43 % | Genre: Action I Hersteller: Activision
Vorsicht: Extrem schwache Spielmechanik und Optik

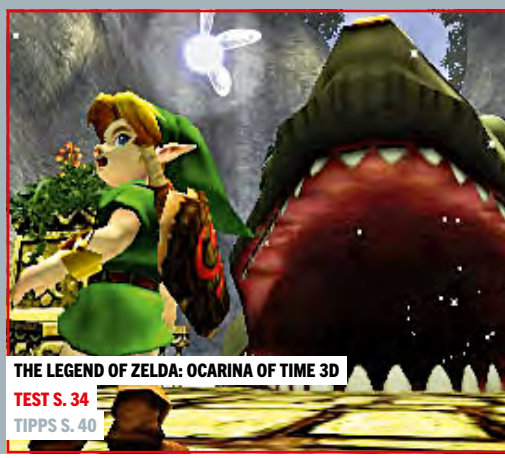
WINTER SPORTS 2012: FEEL THE SPIRIT
Spielspaß: 60 % | Genre: Sport | Hersteller: Dtp Entertainment
Funktional, aber unspektakulär und lieblos

STAR FOX 64 3D
TEST S. 60
TIPPS S. 64

SUPER MARIO 3D LAND
TEST S. 26
TIPPS S. 32



SUPER POKÉMON RUMBLE
TEST S. 76
TIPPS S. 78



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D
TEST S. 34
TIPPS S. 40

Potz Blitz! Donkey Kong hat der Schlag getroffen, dummerweise in der letzten Runde. Solche Spielmomente nerven gelegentlich.

3DS N-ZONE HIT

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Nintendo, Retro Studios | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 02. Dezember 2011

MARIO KART 7

Text | Christoph Kraus

Bahn frei für die neue 3DS-Referenz: Das Motoren-Spektakel setzte zum Überholmanöver an – und gibt die Führung so bald nicht mehr ab!

FAQs

Schon wieder ein neues Mario Kart! Hat sich viel geändert?
Auf den ersten Blick erwartet euch in **Mario Kart 7** im Vergleich zu den Vorgängern nicht viel Neues. Die Spielmodi und Gameplay-Raffinessen, etwa der Kurvendrift oder das Fahren im Windschatten, sind weitgehend schon bekannt. Auch die Aufteilung der Cups und die Anzahl der Rennstrecken sorgen kaum für Staunen. Doch wer das neue Rennspektakel als innovationsarm bezeichnet, liegt falsch: Die Verbesserungen liegen eher im Detail – und das ist der eigentliche Trumpf des 3DS-Flitzers.

Gibt es genügend Langzeitmotivation für Einzelspieler?
Wir Redakteure haben ungefähr eine Woche benötigt, um wirklich alle Strecken, Fahrer, Kartteile und Cups freizuschalten. Danach ist die Luft beim Solospiel weitgehend raus. Allerdings war das bei den Vorgängern der Serie nicht anders. Allzu schwierig ist das Freispielen all dieser Spielelemente übrigens nicht – bis auf die Gespiegelt-Klasse ist der Schwierigkeitsgrad recht moderat ausgefallen. Auf vielen Pisten landet man sogar schon beim ersten Versuch auf dem Siegertreppchen.

Wie umfangreich ist der lokale Mehrspielermodus?
Sobald sich zwei oder mehr Spieler mit ihren 3DS-Konsolen vernetzen, geht die Gaudi so richtig los: Bei Einzelrennen, Grand Prix, Ballon- oder Münzschlachten messt ihr euch mit bis zu sieben weiteren Freunden. Bis die drahtlose Verbindung zwischen allen Geräten zustande kommt, vergeht nicht mal eine Minute – das ist eine äußerst kurze Zeit, wenn man bedenkt, dass auch die weiteren Ladezeiten sehr kurz ausfallen. Gesammelte Münzen werden übrigens zum Einzelspieler-Spielstand hinzugefügt. Superklasse!

Was hat es eigentlich mit den Münzen auf sich?
Das Münzsystem gefällt uns ausgesprochen gut: Auf jeder Rennstrecke sind zahlreiche Münzen verstreut, die ihr einsacken könnt. Allerdings werden euch bei einer Kollision mit einem Gegner zumeist drei Münzen abgezogen. Bis zu zehn Taler lassen sich pro Piste sammeln. Habt ihr genügend von ihnen auf eurem Konto, werden bestimmte Zubehörteile für die Karts freigeschaltet – etwa neue Holz- oder Retro-Räder, alternative Flugschirme oder zusätzliche Karossen. Das motiviert enorm zum Freispielen!

Ist der Online-Modus wirklich ausgereift?
Wir können euch versichern: Fast alle Kritikpunkte, die wir beim Online-Modus des Vorgängers **Mario Kart DS** kritisierten, sind im siebten Teil behoben. War es vor sechs Jahren noch möglich, ein Spiel übers Internet ohne Punkteabzug abzubrechen, wenn man im Rückstand lag, so wird dies jetzt mit Minuspunkten bestraft. Am besten gefällt uns die Tatsache, dass sich jetzt Gruppen bilden lassen – in der „N-ZONE-Superliga" versammeln sich beispielsweise regelmäßig Leser und Redakteure. Unbedingt beitreten!

DAS PERFEKTE FAHRGEFÜHL

Niemand hat erwartet, dass Nintendo das Rad neu erfindet und die Mario Kart-Serie einer grundlegenden Frischzellenkur unterzieht. Das ist auch nicht eingetreten – zum Glück. Wir verraten euch, warum der siebte Serienableger (die Japan-exklusiven Spielautomaten ausgenommen) ohne Ende rockt!

FREUDE AM FREISCHALTEN

Es ist kein Geheimnis, dass es in der **Mario Kart**-Serie traditionell nicht allzu schwierig ist, sämtliche Fahrer und Strecken freizuschalten. Dennoch macht es gehörig Laune, sich alle Cups und Piloten zu erspielen, auch wenn dies geübte Spieler nach etwa zwei Tagen schon geschafft haben sollten. Danach winkt noch die Aussicht auf den Goldpokal in sämtlichen Rennklassen und die perfekte Bewertung – denn alle Pisten in den vier Rennklassen können jeweils mit drei Sternen abgeschlossen werden. Wir würden uns allerdings wünschen, dass in künftigen Episoden der Reihe beispielsweise die Retro-Cups erst freigeschaltet werden müssen.

HIPP, HIPP, HURRA!

Ein kleines, aber feines Spielelement ist den Entwicklern ganz besonders gut gelungen: Wenn ihr euch auf einer Sprungschanze befindet und euch zum Abheben bereit macht, könnt ihr durch Druck auf die rechte Schultertaste einen galanten Hüpfer ausführen, wodurch ihr kurzzeitig Geschwindigkeit hinzugewinnt. Es mag sich kleinlich anhören, aber wir sind von dieser witzigen Gameplay-Raffinesse hin und weg! Vor allem das Gefühl, kurzzeitig in der Luft zu schweben, während der Fahrer die Hände in die Luft streckt und lautstark „Wohoo!“ schreit, ist fantastisch.

KNACKIGER KURVENDRIFT

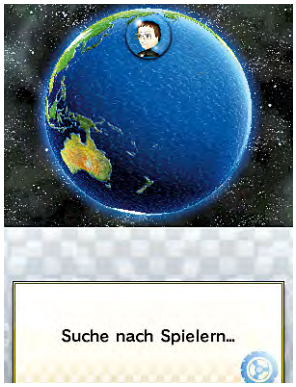
Seit jeher kommt es in der **Mario Kart**-Reihe auf die richtige Kurvendrift an. Doch viele Fans kritisierten, dass das Schlittern in der Wii-Version viel zu einfach vonstatten ging: Man brauchte nicht ständig gegenzulenken, sondern musste einfach die Drifttaste gedrückt halten – das war für so manchen Serienveteranen zu anspruchslos. Bei **Mario Kart 7** besann sich Nintendo wieder auf die Ursprünge des Driftens, ohne dass der Daumen allzu sehr beansprucht wird (wie bei **Mario Kart DS**): Es genügt, ein paar Mal das virtuelle Lenkrad herumzureißen – schon wird der kurzzeitige Turbo freigesetzt. Geschmeidiger geht's nicht! Hier haben die Entwickler also erstklassige Arbeit geleistet.

RUCKELN? VON WEGEN!

Mario Kart 7 ist alles andere als ein trockenes Rennspielvergnügen: Im Sekundentakt scheppert, kracht, rumst und knallt es – Stillstand und Langeweile gibt's woanders! Da ist es höchst erfreulich, dass das 3DS-Spektakel zu keiner Zeit ruckelt. Selbst wenn sich acht Spieler gleichzeitig duellieren und richtig viel Rechenpower beansprucht wird, geht die Bildaufbaurate nicht in die Knie. Dies technisch so sauber umzusetzen, erfordert ein gutes Geschick bei der Programmierung! Zudem läuft das Spiel stets mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde.

NAHEZU PERFEKTES ONLINE-VERGNÜGEN

Alleine ist Mario Kart 7 ein recht kurzes Vergnügen: In wenigen Tagen hat man alles freigespielt, was das Rennspektakel zu bieten hat. Auf dieser Doppelseite nehmen wir die Online-Modi des Spiels unter die Lupe und beurteilen alle Aspekte kritisch und kompetent.



DER VERBINDUNGSAUFBAU

Das beste Online-Spielvergnügen nützt nichts, wenn der Verbindungsaufbau so lange dauert, dass einem schon beim Warten der Spaß vergeht. Wir haben die Zeit gestoppt: Vor einem Mehrspielergefecht übers Internet dauerte es ziemlich genau anderthalb Minuten, bis alle notwendigen Daten übertragen waren. Vor jedem weiteren Rennen mussten dann noch einmal jeweils rund acht Sekunden gewartet werden. Das ist eine äußerst kurze Zeit, wenn man bedenkt, dass es sich beim Nintendo 3DS lediglich um eine Mobilkonsole handelt und teils richtig viele Daten umhertransportiert werden müssen. Bei der Suche von Freunden kam es leider hin und wieder zu Verbindungsabbrüchen.

URTEIL: Gut

DIE ONLINE-RENNMODI

Rennspielfreunde haben die Wahl zwischen Grand Prix (also vier Rennen in Folge) und Versus-Partien. Währenddessen erspielte Punkte und Münzen werden sogar in die Statistik des Einzelspielermodus mit einberechnet, sodass die investierte Spielzeit, die ihr in den Online-Rennen verbringt, nicht umsonst ist. Wer also fleißig Rennen absolviert, schaltet immer wieder neue Fahrzeugteile frei. Im Praxistest stellten wir kaum spielerische Beeinträchtigungen durch Lags oder Schummler fest. Mittlerweile wurde zwar bekannt, dass man auf der Piste „Wuhu-Rundfahrt“ eine unfaire Abkürzung einschlagen kann, aber solange der Trick nicht ausgenutzt wird, soll uns das herzlich egal sein.

URTEIL: Gut

DIE ONLINE-KAMPFMODI

Da es wohl nicht allzu viele Leser gibt, die Münzduelle übers Internet austragen, hat Nintendo sich dafür entschieden, im Online-Modus Ballon- und Münzwettkämpfe unter dem übergeordneten Begriff „Schlachten“ zusammenzufassen. Der Spaßfaktor dieser Disziplinen ist im Grunde genommen genauso hoch wie im lokalen Mehrspielermodus. Allerdings ist der Schadenfreudefaktor viel höher, wenn man seinen Freunden gegenübersitzt und unmittelbar ihre Reaktionen mitbekommt, etwa wenn man sie in letzter Sekunde mit einem roten Koopa-Panzer bombardiert. Es hat sich auch gezeigt, dass kaum deutsche Spieler in Wettkämpfen gegeneinander antreten. Auch wir N-ZONE-Redakteure stehen dazu: Die Schlachten sind nicht allzu spaßig, da Nintendo das Regelwerk fundamental verändert hat. Früher liebten wir es, dass jeder Teilnehmer drei Ballons hatte – und sobald diese verbraucht waren, galt derjenige Spieler als Verlierer. Jetzt zwingt uns Nintendo ein Zeitlimit auf, was den Spielmodus nicht unbedingt spannender macht. Die Münzduelle sind zudem nicht mehr als eine Extrazugabe.

URTEIL: Befriedigend

Es kommt häufig vor, dass der Erstplatzierte Opfer einer Stachelpanzer-Attacke wird. Das mag man als ausgleichende Gerechtigkeit empfinden – oder als unfair.

Schön, dass der Donut-Level aus dem Kampfmodus von **Mario Kart 64** den Einzug in **Mario Kart 7** gefunden hat. Aber schade, dass Nintendo die Regeln verändert hat!

Die Cockpit-Ansicht funktioniert überraschend gut. Wer mag, kann das Spiel auch per Bewegungssteuerung zocken. Aber wir empfehlen lieber die klassische Kontrolle.

Kommt es beim Fahrer in der Cockpit-Ansicht zu einer Kollision, wird die Perspektive kurzzeitig umgeschaltet, sodass ihr den vollen Überblick behaltet.

DIE KONTAKT-MÖGLICHKEITEN

In dieser Hinsicht scheitert **Mario Kart 7** kläglich: Es gibt faktisch keine Möglichkeiten, sich mit anderen Nintendo-3DS-Besitzern zu unterhalten – selbst dann nicht, wenn eure 3DS-Freunde Mitglieder derselben Community sind wie ihr. In diesem Fall könnt ihr euch höchstens bruchstückhaft mit euren Freunden unterhalten. Die möglichen Sätze, die ihr anhand einer Liste auswählen könnt, sind allerdings recht überschaubar: Mit Phrasen wie „Wie geht's?", „Hallo" und „Hurra" lässt sich eben nur schwer ein vernünftiges Gespräch führen. Nintendo möchte damit vermutlich verhindern, dass anzügliche und beleidigende Floskeln über die Internetverbindung ausgetauscht werden. Der meistgebrauchte Spruch ist übrigens „Wollen wir noch auf andere warten?" – der ist für die Online-Spieler tatsächlich sinnvoll.

URTEIL: Mangelhaft

DIE ONLINE-VERNETZUNG

Musste man sich früher noch per Mail oder Telefon zu einem Online-Wettkampf verabreden, kann man sich jetzt selbst mit anderen Spielern vernetzen. Möglich macht dies der Menüpunkt „Communitys". Wir haben beispielsweise die Gruppe „N-ZONE-Superliga" erstellt, wo stets Rennen in der 150-cc-Klasse absolviert werden. Wer sich dieser Spielgemeinschaft anschließen möchte, muss einen bestimmten Code eingeben – schon seid ihr dabei und könnt euch mit anderen Lesern messen. Die Ergebnisse werden dann in einer Rangliste angezeigt. Wer zum Beispiel regelmäßig seine Klassenkameraden oder die Leute aus dem Sportverein herausfordern möchte, kann natürlich auch eigene Gruppen nach seinem Geschmack anlegen. Zur Note „Sehr gut" hätten wir uns mehr Optionen bei den Spielregeln gewünscht.

URTEIL: Gut

Die Flugdrachen sorgen für Abwechslung und sehen teilweise richtig schräg aus. Aber das seht ihr hier gerade selbst …

Die Grafikeffekte, hier beispielsweise der Funkenflug beim Überholmanöver, kommt in Bewegung richtig gut zur Geltung. Klasse gemacht!

LIEBE AUF DEN ERSTEN BLICK

Jeder N-ZONE-Redakteur hat seinen ganz eigenen Favoriten, wenn es um Pisten, Karts und Fahrer geht. Hier verraten wir euch unverblümt, worauf wir in Mario Kart 7 abfahren!

DIE BESTE STRECKE

Die N-ZONE-Redaktion favorisiert eindeutig die Piste „Regenbogen-Boulevard“ aus dem Spezial-Cup des Spiels: Mit seinem linearen, nicht rundenbasierten Streckenverlauf, den zahlreichen Sprungschanzen und den zwei Spielebenen (zumindest im zweiten Abschnitt der Piste) bekommen wir all das geboten, was wir für zünftige Kopf-an-Kopf-Duelle benötigen. Auch nett: Die „Wuhu-Rundfahrt“ und die „Instrumentalpiste“ aus dem Blumen-Cup. Man merkt insbesondere den Pisten der Retro-Cups deutlich an, dass in früheren Serien-Episoden noch viel weniger Abwechslung im Aufbau der diversen Kurse herrschte. Das lag größtenteils an der schwachen Hardware.

DAS BESTE KART

Wir finden es geradezu beindruckend, wie abwechslungsreich sich die Karts steuern lassen: Vor dem Spielen hatten wir die Befürchtung, dass sich die einzelnen Vehikel in puncto Handhabung nicht besonders stark voneinander unterscheiden – doch wir hatten nicht recht. Selbst ein Reifenwechsel verändert das Lenk- und Driftverhalten, die Beschleunigung und die Höchstgeschwindigkeit rapide. Unser Tipp: der Blumengleiter.

DER BESTE MODUS

Wer nimmt schon ein Butterbrot, wenn er auch einen Schweinebraten haben kann? Na also! Deshalb geben wir uns nur mit DEM **Mario Kart**-Spielmodus schlechthin zufrieden, dem Grand Prix. Wir mögen es zwar, dass man im Versus-Modus seine Spielregeln nach eigenem Ermessen festlegen kann, aber mal ganz ehrlich: Harte Kerle wollen nicht mit abgespeckten Items spielen, sondern **Mario Kart** entweder ganz oder gar nicht zocken! Deshalb favorisieren wir eindeutig die Rennen mit herkömmlichen Objekten – und bloß nicht die Spiegelklasse, sondern 150 ccm!

VIEEEEL ZU LEICHT

Bei aller Sympathie zu Mario Kart 7 enthalten wir euch einen gravierenden Nachteil nicht vor.

Das Spiel ist viel zu einfach! Die 50-ccm-Klasse ist kaum relevant, da man dort selbst als Anfänger fast immer auf dem Siegertreppchen landet. Nach zwei Tagen Eingewöhnungszeit hat man selbst in der Gespiegelt-Klasse den ersten Platz für sich gepachtet. Somit dürften die meisten Spieler höchstens eine Woche damit beschäftigt sein, alle Cups und Fahrzeugteile freizuschalten – danach motiviert der Mehrspielermodus sehr, sehr lange … Wir haben uns übrigens dazu entschieden, den Einzelspielermodus mit einer Wertung von 84 Prozent zu versehen. Damit machen wir deutlich, dass Nintendo beim nächsten Teil mehr Anreize bieten muss, um die Serie für Einzelspieler attraktiv zu gestalten. Es wird Zeit, dass der Anspruch anzieht!

84?!

PERFEKTE SPIELBALANCE

Fair: Die Piloten der motorisierten Seifenkisten sind so agil, dass sie selbst den größten Rückstand in einen Sieg umwandeln können.

⬆RÜCKSTAND
Die Situation scheint erst mal aussichtslos: Wir liegen auf dem achten Platz zurück, haben nur eine olle Banane in der Hinterhand und kommen auf keinen grünen Zweig, weil wir dauernd in den Abgrund stürzen. Allerdings sind wir gerade erst in der ersten Runde, sodass ein Sieg noch nicht ausgeschlossen ist. In **Mario Kart 7** ist alles möglich – die erste und zweite Runde sind weitgehend irrelevant fürs Ergebnis.

⬇AUFHOLJAGD
Plötzlich naht die Rettung: Die Glückssieben – das Item, das **Mario Kart 7** den Namen gibt, versorgt uns mit einem Turbopilz, einem Stern, jeweils einem grünen und roten Schildkrötenpanzer, einem Blooper, einer Bananenschale und einem Bob-omb – und das wohlgemerkt gleichzeitig! Die geballte Fülle an mehr oder weniger nützlichen Objekten beschert uns einen kräftigen Vorteil gegenüber unseren Rivalen – wir holen auf … Na also, es geht doch mit einer Prise Glück!

⬆SIEG
Geschafft: Wir haben die Piste doch noch als Sieger verlassen – wenn auch nur mit hauchdünnem Vorsprung gegenüber unseren Konkurrenten. Gerade das Gummibandprinzip in puncto Schwierigkeitsgrad – zurückliegende Spieler werden bevorteilt, was die Item-Verteilung betrifft – steht dem Titel richtig gut zu Gesicht. Schließlich handelt es sich bei **Mario Kart 7** immer noch um einen Spaßflitzer und nicht um eine realistische Rennsimulation!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Tasten, Touchscreen, Kippsteuerung

SONDERFUNKTIONEN
StreetPass, SpotPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-8
MULTI-KARTEN-SPIEL	2-8
ONLINE-SPIEL	1-8

ONLINE-FUNKTIONEN
Online-Rennen, Online-Gefechte

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Rennen, rasen, rigoros rempeln!“

Mein Vorurteil › Ich erwarte nichts Geringeres als das beste Rennspiel, das der Nintendo 3DS gesehen hat – das darf ja wohl drin sein!

Wow! So ein fulminantes, in sich stimmiges Rennspektakel habe ich selten gesehen. Ob Streckendesign, Spielbalance oder Online-Modus – bei **Mario Kart 7** stimmt einfach alles! Die Kritikpunkte des 3DS-Spektakels lassen sich derweil an einer Hand abzählen: Der Schwierigkeitsgrad ist viel zu gering, selbst aus den Cups der letzten (Gespiegelt-)Klasse ging ich meist auf Anhieb als Sieger hervor. Außerdem werde ich das Gefühl nicht los, dass Nintendo seit **Mario Kart 64** keine Lust mehr hat, ansprechende Kampfmodi ins Spiel zu integrieren. Wer kam bloß auf die Idee, das klassische Regelwerk (jeder hat drei Ballons; wer zuerst alle verbraucht hat, hat verloren) über den Haufen zu werfen? So ein Unsinn!

MEINUNG • THOMAS EDER

„Eine runde Sache!“

Mein Vorurteil › Als Fan der Vorgänger bin ich mir sicher, dass die Entwickler das Maximum aus der 3D-Konsole herauskitzeln. Ich bin guter Dinge.

Als Serien-Veteran konnte ich es kaum erwarten, in **Mario Kart 7** meine Runden zu drehen. Und? Habe ich letztlich das Spiel bekommen, das ich erwartet habe? Ja, absolut! Die freischaltbaren Figuren könnten zwar populärer sein, allerdings ist das mein einziger Kritikpunkt. Ansonsten ist das Rennspiel rund wie die Räder eines Karts.

WERTUNGEN

PRO
- Perfekte Steuerung
- Optimale Spielbalance
- Freispielen motiviert
- Exquisiter Onlinemodus
- Optionale Kippsteuerung

CONTRA
- 3D-Effekt eher Beiwerk
- Unscheinbare Musik
- Fader Kampfmodus

GRAFIK 8
SOUND 7
STEUERUNG 10

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	94

MARIO KART 7

Text | Christoph Kraus

Bereit für den Spielspaß-Turbo? Wir zünden einen goldenen Pilz und verraten euch die besten Geheimnisse und Abkürzungen in Mario Kart 7!

DIE JAGDTROPHÄE

Der herkömmliche Startbildschirm von **Mario Kart 7** ist euch zu gewöhnlich? Dann schaltet doch neue Motive frei! Wer in allen Cups und sämtlichen Rennklassen den goldenen Pokal holt, der freut sich über stets wechselnde Bilder im Hauptmenü mit den Fahrern aus der Serie, etwa Donkey Kong, Peach, Yoshi oder Mario (Bilder unten). Oben rechts ist das alte Menü zu sehen.

DER BLITZSTART

Wer schon von Anfang an mit Vollgas durch die Gegend flitzen möchte, der geht aufs Gas, kurz nachdem Lakitu die Zahl 2 angezeigt hat. Eine rote Flamme am Reifen signalisiert, dass ihr alles richtig gemacht habt. Das Bild zeigt den exakten Moment. Der Blitzstart ist allerdings aus unserer Sicht nur im Zeitrennen wichtig, da sich im herkömmlichen Grand-Prix-Modus erst ab der zweiten oder dritten Runde entscheidet, wer sich an die Spitze setzt.

DIE VERSTECKTEN FAHRER

Euer Mii könnt ihr verwenden, wenn ihr alle Goldpokale gesammelt habt, wobei hier die Geschwindigkeitsklasse egal ist, ihr könnt also auch alle Rennen mit 50 ccm absolvieren.

Mario, Luigi, Yoshi und Co. sind euch auf Dauer zu langweilig? Dann schaltet diese neuen Fahrer frei!

Daisy Beendet den Pilz-Cup in der 150-ccm-Klasse als Erster!
Rosalina Beendet den Stern-Cup in der 150-ccm-Klasse als Erster!
Shy Guy Beendet den Panzer-Cup in der 150-ccm-Klasse als Erster!
Wiggler Beendet den Blatt-Cup in der 150-ccm-Klasse als Erster!
Wario Beendet den Blumen-Cup in der 150-ccm-Klasse als Erster!
Metall-Mario Beendet den Spezial-Cup in der 150-ccm-Klasse als Erster!
Honigkönigin Beendet den Bananen-Cup in der 150-ccm-Klasse als Erster!
Lakitu Beendet den Blitz-Cup in der 150-ccm-Klasse als Erster!

VIERFACH GOLD

So schaltet ihr goldene Accessoires für eure Vehikel frei:

Goldener Gleitschirm:
Vernetzt euch per StreetPass mit 100 Leuten oder sammelt auf den Strecken 10.000 Münzen.

Goldenes Fahrzeug:
Erspielt im Online-Modus 10.000 Punkte oder sammelt auf den Strecken insgesamt 20.000 Münzen ein.

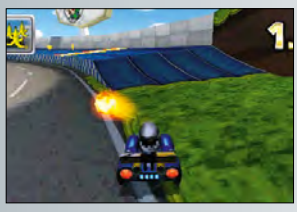
Goldenes Lenkrad:
Spielt 100 herkömmliche Rennen und verwendet dabei die überwiegende Zeit die Cockpit-Perspektive.

So vollständig muss der Cup-Auswahlbildschirm aussehen, wenn ihr euch die goldenen Reifen schnappen wollt.

Goldene Reifen:
Gewinnt in allen Cups und sämtlichen Rennklassen (50 ccm, 100 ccm, 150 ccm, Gespiegelt) den Goldpokal und erspielt dabei mindestens einen Stern.

PANZER-CUP

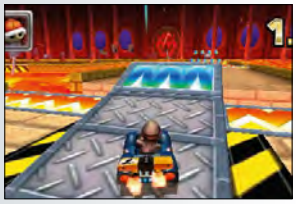
Luigis Rennpiste (N64)



Es ist ratsam, unmittelbar nach dem Start die Rampe emporzufahren, um oben nicht nur einige Münzen abzustauben, sondern auch Tempofelder zu passieren.

Weitere Abkürzungen gibt es auf Luigis Rennpiste nicht. Wer in den Kurven dezente Drifts vollführt, holt aber zumindest noch ein bisschen Geschwindigkeit aus seinem Vehikel heraus.

Bowsers Festung 1 (GBA)



Wer im mittleren Streckenabschnitt – dort, wo die Sprungfelder angeordnet sind – auf die Metallrampe fährt, der ist mittels Flugschirm viel schneller unterwegs als ohne.

Ansonsten empfiehlt es sich, regelmäßig zu driften, um in den Kurven keine wertvolle Zeit zu verlieren. Aber das wisst ihr vermutlich schon selbst, oder?

Pilz-Schlucht (Wii)

Am Anfang, wenn sich die Rennpiste verzweigt, könnt ihr entweder nach links oder nach rechts abbiegen. Wer die linke Route einschlägt, erreicht nützliche Beschleunigungsfelder.

Passiert ihr die gigantischen, aus dem Boden herausragenden Pilze, müsst ihr unbedingt die rechte Schultertaste drücken, um währenddes Sprungs an Tempo zu gewinnen.

Luigi's Mansion (DS)

Habt ihr die Geisterbehausung verlassen, solltet ihr euer Gefährt in Richtung der Sprungschanze einschlagen, die euch einen angenehmen Vorsprung verschafft.

Haltet anschließend nach der Anhöhe Ausschau, die sich rechts des Streckenrands befindet. Ihr könnt so ganz nebenbei einige wertvolle Münzen einsammeln.

BANANEN-CUP

Koopa-Strand (N64)

Diese Abkürzung hat es gewaltig in sich: Wer einen Pilz übrig hat und ihn an der oben gezeigten Stelle zündet, erreicht eine Höhle. Die Durchfahrt erspart euch viel Zeit.

Die Schanze, auf die ihr ganz automatisch stoßt, lässt euch das Eiland im Flug überqueren. Ihr benötigt dazu nicht einmal einen Turbopilz, um ein bisschen Zeit zu sparen.

Marios Piste 2 (SNES)

Schon ziemlich am Anfang der Strecke findet ihr mitten in der Sandfläche eine Sprungschanze. Um sie zu erreichen, solltet ihr allerdings einen Turbopilz bereithalten.

Kurz vorm Ziel werdet ihr in die Luft geschleudert und segelt an einem Gleitschirm nach unten herab. Lenkt an dieser Stelle (siehe oben) nach links ein, um effizient zu landen.

Kokos-Promenade (Wii)

Wer am Anfang auf den Raum achtet, der einen Spalt breit geöffnet ist, gelangt in die obere Etage der Promenade. So könnt ihr euch einen guten Zeitvorsprung verschaffen.

Ein paar Abschnitte später verzweigt sich die Piste nach links und rechts. Wir empfehlen, den rechten Weg einzuschlagen. So müsst ihr nicht extra einen Bogen fahren.

Waluigi-Flipper (DS)

Auf dieser Piste kommt es massiv darauf an, im richtigen Moment zu driften. Profis driften hier sogar auf halbgeraden Streckenabschnitten wie oben gezeigt.

Im Bereich, in dem euch die Flipperkugeln um die Ohren sausen, empfiehlt es sich, nicht zu nahe an die Schläger heranzurücken, da ihr sonst von ihnen erfasst und weggeschleudert werdet.

BLATT-CUP

Kalimari-Wüste (N64)

1. Auf dem Nintendo 64 gab es diese Abkürzung noch nicht: Bereits wenige Sekunden nach dem Start solltet ihr im linken Streckenbereich nach einer Rampe Ausschau halten. An deren Ende befindet sich ein Beschleunigungsfeld, das den Flugschirm öffnet. So segelt ihr über die Bahnschranke hinweg, was euch ein bisschen Zeit erspart.
2. Kurz nach der Landung steuert ihr fast wie von selbst auf eine weitere Sprungschanze zu. Auch diese Abkürzung ist durchaus lohnenswert, um euch einen Vorsprung gegenüber den übrigen Fahrern zu verschaffen.

DK Alpin (DS)

1. In dem Areal, das wir euch hier im Bild zeigen, gibt es zwar keine lohnenswerte Abkürzung – aber es empfiehlt sich ganz einfach, mittels Drifttechnik die Bergspitze hochzuschlängeln. So schlagt ihr haarscharf in die Kurven ein und könnt euch kurzzeitige Temposchübe verschaffen. Aber achtet dabei unbedingt auf die herabpurzelnden Schneelawinen!
2. Segelt man mit dem Flugdrachen ins Tal hinab, neigt man leicht dazu, stark nach rechts zu lenken, um die umzaunte Fläche zu überfliegen. Aber das geht nicht! Steuert daher lieber gemütlich auf die herkömmliche Piste ein.

Daisys Dampfer (GCN)

1. Auf dem GameCube war es noch nicht möglich, auf dem oberen Deck des Dampfers in den Pool zu flitzen – doch jetzt macht euch ein Abstecher ins kühle Nass nichts mehr aus. Ganz im Gegenteil: Brettert ihr durch das Schwimmbecken, spart ihr wertvolle Sekunden.
2. Nach dem Restaurantdeck könnt ihr euch abermals ins Wasser herabfallen lassen. Am Grund des Schwimmbeckens gibt es Muscheln, die auf- und zuklappen. Einige von ihnen beherbergen wertvolle Münzen, die ihr euch nicht entgehen lassen dürft. Dazu gibt es die obligatorischen Extras.

Blätterwald (Wii)

1. Diese Abkürzung befindet sich unmittelbar nach dem Startpunkt. Alles, was ihr tun müsst, um euch einen bequemen Vorsprung gegenüber dem übrigen Fahrerfeld zu verschaffen: direkt nach dem Startschuss nach rechts einlenken. So heizt ihr mitten unter einem Baumstamm hindurch und spart euch so die Zeit, die man fürs Einschlagen der regulären Rennroute benötigt.
2. Haltet kurz vor der Zielflagge nach einem schmalen Pfad am rechten Bildschirmrand Ausschau. Er führt euch zu einem Beschleunigungsstreifen, der euch kurzzeitig an Geschwindigkeit hinzugewinnen lässt.

BLITZ-CUP

Koopa-Kap (Wii)

1. Auf den kleinen Rennrampen ist es durchweg empfehlenswert, nach jedem Sprung die rechte Schultertaste zu drücken. So gewinnt ihr kurzzeitig an Tempo hinzu und benötigt dazu noch nicht einmal einen Beschleunigungspilz. Was für ein Glück!
2. Wer einen Stern oder einen Pilz zur Verfügung hat, kann auf diesem Streckenabschnitt über die kleine Wiesenfläche rasen, ohne vom Belag ausgebremst zu werden. Aber vermutlich kanntet ihr diesen simplen Trick auch schon vorher, haben wir Recht?

Dinodino-Dschungel (GCN)

1. Achtung: Bei der Ausfahrt aus der Höhle, also nach dem stapfenden Dinosaurier, steuert ihr schnurstracks auf eine Holzpiste zu. Doch wer sich in diesem Areal genauer umblickt und nicht geradeaus fährt, sondern nach rechts einbiegt, der spart einige Sekunden. Dafür ist der holprige Pistenabschnitt kein Zuckerschlecken: Schon ein falsches Lenkmanöver kann dafür sorgen, dass man von der Strecke abkommt und nach unten stürzt.
2. Kurz danach erwartet euch eine weitere Abkürzung, die wir für euch im Bild dokumentiert haben. Flitzt einfach über die Rampe und segelt weiter.

Fliegende Festung (DS)

1. In der Fliegenden Festung kommt es ganz gezielt darauf an, in nahezu jeder Kurve ordentlich zu driften. Nur so holt ihr euch einen Vorsprung heraus, da es ansonsten keine wirkliche Abkürzung gibt. Der Trick besteht also darin, fast unablässlich die rechte Schultertaste gedrückt zu halten.
2. Vor allem in dem Areal, in dem sich die Maulwürfe befinden, ist es nicht ganz leicht, stets im richtigen Winkel an den Störenfrieden vorbeizufahren. Aber je intensiver ihr spielt, desto besser kennt ihr den Zeitpunkt, an dem die Maulwürfe auf dem Bildschirm in Erscheinung treten.

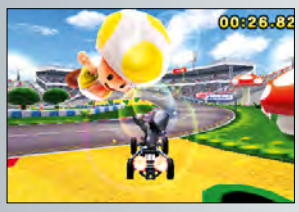
Regenbogen-Boulevard (SNES)

1. Nach Meinung zahlreicher Leser und Branchenvertreter handelt es sich bei der Strecke Rainbow Road vom Super Nintendo um die mit Abstand beste nostalgische Regenbogenpiste. Profis schaffen es, galant um die Kurven zu driften, ohne dabei herabzufallen.
2. Zum Schluss ein Sprung über die Schanze – aber der muss gut geplant sein!

Ihr habt weitere Abkürzungen gefunden, die wir in diesem Artikel nicht berücksichtigt haben? Dann schreibt uns an redaktion@n-zone.de!

PILZ-CUP

Toads Piste



Auf die erste Abkürzung werdet ihr selbst nach kurzer Spielzeit stoßen: Es handelt sich um die Sprungschanze, die sich im Sand verbirgt. Kein Problem für euch!

Wer einen Turbopilz übrig hat, kann wenige Sekunden später ein paar Sekunden gutmachen, indem er durch den Sand heizt. Wer mehrere Pilze parat hat, ist klar im Vorteil.

Daisyhausen

Vor der großen Sprungschanze solltet ihr links nach einem kleinen Pfad Ausschau halten. Mit einem Pilz könnt ihr ohne Geschwindigkeitsverlust dorthin einbiegen.

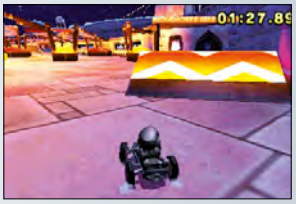
Anschließend empfiehlt es sich, mit dem Drachenflieger nicht gleich auf den Boden zu gleiten, sondern auf die Hausdächer zu schweben, wo ihr stark an Tempo zulegen könnt.

Cheep-Cheep-Bucht

Habt ihr schon die Abzweigung entdeckt (siehe Bild)? Wer den linken Streckenabschnitt entlangfährt, hat die Möglichkeit, weitere Münzen abzusahnen.

Im Übrigen enthält die Piste keinerlei Abkürzungen, die uns bekannt sind. Es ist allerdings gut zu wissen, dass man nach jedem Sprung die Schultertaste drücken sollte, um schneller zu sein.

Shy Guys Basar



Schon kurz nach dem Start seht ihr eine Sprungschanze im rechten Bereich der Piste. Sie führt euch auf einige Dächer, auf denen ihr euch ein paar Sekunden Rennzeit spart.

Wenn ihr weiterfahrt, gelangt ihr in ein Areal, in dem ihr ein paar Toads und Shy Guys seht (siehe Bild). Lasst euch hier herabfallen, um euren Rivalen davonzueilen.

BLUMEN-CUP

Wuhu-Rundfahrt

Das oben abgedruckte Bild sagt alles: Lasst euch in diesem Streckenabschnitt nach unten fallen, um eine alternative Abzweigung zu nehmen. So holt ihr euch einen Vorsprung heraus.

Achtung, diese Abkürzung hat es in sich: Ihr müsst gezielt auf das Sprungbrett zusteuern, um die Plattformen entlangzuhüpfen. Es ist nicht leicht, alles richtig zu machen!

Marios Piste

Wer mit dem Flugdrachen auf die Röhre zusteuert, der kann sich vom Aufwind in die Höhe treiben lassen. So haltet ihr euch von der übrigen Fahrermeute fern.

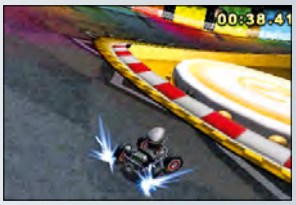
Eine weitere Abkürzung erwartet euch mitten in der Wiese. Mit einem Turbopilz fahrt ihr auf die Schanze zu und könnt so einen Vorsprung von ein paar Millisekunden herauskitzeln.

Gebirgspfad

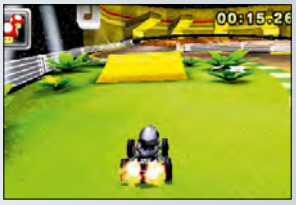
Ab der zweiten Runde steigt Nebel aus einer der Warp-Röhren empor. Wer ein bisschen damit herumexperimentiert, wird feststellen, dass man so geradeaus durch den Wald segeln kann.

Habt ihr das Schild in der Kurve gesehen, auf dem ein knallroter Pfeil nach rechts abgedruckt ist? Versucht mal, hier mit einem Pilz drüberzuhüpfen. Es lohnt sich!

Instrumentalpiste



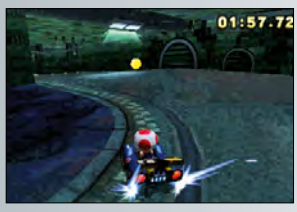
Die Trommel, die ihr im Verlauf des Rennens findet, lässt sich prima für eine Abkürzung nutzen, wenn ihr mit einem Turbodrift auf die Trommel zusteuert.



Habt ihr noch einen weiteren Turbopilz übrig, könnt ihr die Sprungschanze ohne Geschwindigkeitsverlust erreichen, die sich unterhalb der Musiknote befindet.

STERN-CUP

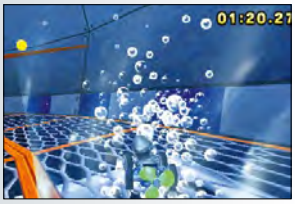
Koopa-Großstadtfieber



Wer eng um die Kurve schlittert, der spart sich in diesem Streckenabschnitt wertvolle Sekunden. Aber achtet unbedingt auf die Ölflecken, die sich dort befinden!

Habt ihr den Heißluftballon bemerkt, der sich am linken Bildschirmrand befindet? Wer mit dem Flugdrachen von der Rampe aus dorthinlenkt, kann ein gutes Stück abkürzen.

Röhrenraserei



Euch sind bestimmt die Luftblasen aufgefallen, die ihr am Boden des Röhrenabschnitts findet. Ein Sprudelbecken befördert euch auf eine Anhöhe mit einigen Münzen.

Am Anfang der Piste lauert eine Piranha-Pflanze. Fahrt ab durch die Mitte und landet so auf einer Plattform – aber aufgepasst: Es ist nicht leicht, dorthin zu gelangen!

Warios Galeonenwrack

Am Anfang der Piste könnt ihr entweder ganz normal geradeaus fahren oder ihr biegt mit dem Flugdrachen ein Stück nach links ein. Dort sorgen Geschwindigkeitsstreifen für Tempo.

Später kommt ihr an einem Goldversteck vorbei. Nehmt an dieser Stelle die rechte Abzweigung, um einen Zeitvorsprung herauszuholen. Es lohnt sich zwar nur minimal, aber immerhin ...

Wuhu-Bergland

Um diese Abkürzung zu beschreiben, möchten wir keine großen Worte verlieren. Schaut euch einfach das Bild (oben) an und ihr seht, wo ihr hinfahren müsst, um wertvolle Zeit zu sparen.

Am Ende der Piste flattert ihr mit dem Flugdrachen ins Tal hinab. Wer sich rechts hält, gelangt auf einen alternativen Streckenabschnitt mit einer Sprungschanze.

SPEZIAL-CUP

Bowsers Festung

Der oben abgedruckte Screenshot verrät euch, wo ihr in eine Höhle einbiegen könnt, die euch einen starken Zeitvorsprung verschafft. Probiert es unbedingt mal aus!

Nach jeder Runde empfehlen wir, mit dem Flugdrachen auf die Anhöhe zu schweben, um euren Vorrat an Münzen zu erhöhen. Die kann man immer gut gebrauchen.

Rosalinas Eisplanet

Inmitten der Eishöhle seid ihr bestimmt schon auf das kleine Loch in der Wand gestoßen. Fahrt hindurch und ihr könnt einiges an Zeit gutmachen. Das Bild zeigt, wo der Eingang ist.

Es ist außerdem empfehlenswert, im Gebiet mit den Eisschollen stets an der Oberfläche zu bleiben und nicht ins Wasser zu fallen. Ihr spart euch ein paar Millisekunden.

DK Dschungel

Im Urwald gelangt ihr schon bald auf einen Streckenabschnitt, auf dem sich einige Münzen befinden. Rechts davon ist eine Sprungschanze, die ihr mit einem Turbopilz gut erreicht.

Später raten wir euch dazu, mit dem Flugdrachen möglichst alle Beschleunigungsstreifen zu erwischen, um den Abschnitt mit viel Tempo zu verlassen. Aber nicht runterfallen!

Regenbogen-Boulevard

Die letzte Piste des Spezial-Cups ist zwar sehr abwechslungsreich geraten, allerdings gibt es dort kaum echte Abkürzungen. Im löchrigen Areal (oben) solltet ihr häufig springen.

Gegen Ende der Piste kommt man häufiger vom Weg ab, als es einem lieb ist. Wir raten euch dazu, mit dem Flugdrachen durch alle Sternentore zu flattern. So bleibt ihr obenauf.

Ihr habt weitere Abkürzungen parat? Dann schreibt uns an redaktion@n-zone.de!

3DS N-ZONE HIT

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 18. November 2011

SUPER MARIO 3D LAND

Text | Christoph Kraus

Das erste Super-Mario-Spiel für den 3DS erschien lange nach dem 3DS-Launch. Doch das Warten hat sich gelohnt!

FAQs

Was gibt's Neues in Super Mario 3D Land?
Auf den ersten Blick sieht Marios Einstand auf dem Nintendo 3DS sehr innovativ aus: Das Abenteuer wird meistens aus der isometrischen Perspektive gespielt, was es zuvor in keinem anderen Klempner-Jump&Run gab. Auch die Mischung aus dreidimensionaler Bewegungsfreiheit und linearem Leveldesign erscheint neuartig. Doch nach längerem Spielen entpuppt sich **Super Mario 3D Land** als Kombination zwischen dem Gameplay von **Super Mario Bros. 3** und der Technik der 3DS-Ära.

Erzählt mir mehr zum Spielablauf!
Jede Welt besteht aus vier bis sechs Levels, obendrauf gibt's Toad-Häuser und sogenannte Rätselkisten, in denen sich Münzen und Taler verstecken. Habt ihr all diese Gebiete in jeder Welt hinter euch gebracht, dürft ihr jeweils deren Schloss betreten. Dort erwartet euch serientypisch ein Endgegner. Nachdem ihr diesen geplättet habt, geht's in die nächste Welt weiter. Der Umfang ist recht hoch, doch leider stellen sich die Bosse nicht allzu geschickt an. Aber Spaß macht es allemal, sie zu besiegen!

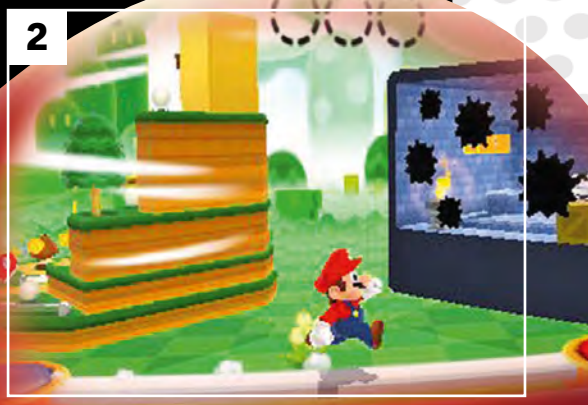
Wie hoch ist die Langzeitmotivation?
Damit für Langzeitmotivation gesorgt ist, haben die Entwickler in jedem regulären Level und in jedem Schloss jeweils drei Taler versteckt. Diese Münzen sind unbedingt nötig, um bestimmte Areale freizuschalten. Die Fundorte sind allerdings zumeist recht einfach zu entdecken. Meistens läuft man automatisch an den Talern vorbei, sodass man sie problemlos einsacken kann. Nach dem Durchspielen erwarten euch übrigens einige Geheimnisse – aber wir wollen nicht gleich alles verraten …

Wie funktioniert die Steuerung?
Es dürfte nur gaaaanz wenige Leser geben, die noch nie ein **Mario**-Spiel gezockt haben. Doch selbst für Anfänger ist die Steuerung von **Super Mario 3D Land** kinderleicht. Ihr navigiert den Nintendo-Superstar mit dem Schiebe-Pad durch die Levels und springt mit der A-Taste. Auch Rückwärtssaltos und Stampfattacken lassen sich ausführen. Jetzt das Kurioseste: Zum Rennen müsst ihr die B-Taste gedrückt halten. Merkwürdig – denn das Schiebe-Pad ist eigentlich sensibel genug, um Marios Lauftempo zu bestimmen.

Was muss ich sonst noch wissen?
Nintendo hat drei Speicherstände integriert. Ihr könnt **Super Mario 3D Land** also problemlos einem Freund ausleihen, ohne befürchten zu müssen, dass dieser wieder von vorn beginnt und euer mühsam erarbeiteter Speicherstand futsch ist. Auch an der Präsentation gibt es nichts zu meckern: Die kräftigen Farben kommen klasse zur Geltung, außerdem sind die Levels in ihrer Thematik äußerst abwechslungsreich: Ob rotierende Walzen, Plattformen, Trampoline oder Schwimmareale – es gibt allerhand zu entdecken.

MARIO, WIE WIR IHN LIEBEN

Serienkenner bekommen in Marios 3DS-Debüt das serviert, was sie erwarten. Diese Beständigkeit schätzen wir an den Spielen mit dem Nintendo-Superstar. Hier stellen wir euch die Spielelemente vor, die wir an Super Mario 3D Land lieben!



1 Wer sich an einem bestimmten Level die Zähne ausbeißt, schnappt sich die Power-Flügel, die Mario ungeahnte Kräfte verleihen. Der Kult-Klempner kann dann gefahrlos durch die Landschaft hüpfen und mit Gegnern kollidieren, ohne dass ihm das etwas anhaben kann. Lediglich wenn er in einen Graben fällt, verliert er ein Leben – aber das versteht sich eigentlich von selbst.

2 Aller Anfang ist schwer? Nicht bei **Super Mario**! Selbst Einsteiger gewöhnen sich rasch an das Gameplay des 3DS-Hüpfers, denn der Schwierigkeitsgrad ist anfangs wirklich niedrig. Sogar die Levels der siebten Welt sind mit etwas Geschick oftmals sogar auf Anhieb zu schaffen. Wir durften uns aber davon überzeugen, dass sich der spielerische Anspruch im zweiten Durchgang des Abenteuers deutlich erhöht.

3 Langjährige Serienkenner dürfen sich auf ein Wiedersehen mit vielen Bekannten aus dem Pilzkönigreich freuen. Neben Gumbas, Koopas und Co. melden sich auch weitere Gegner aus früheren Spielen zurück. So kommen auch Retro-Freunde auf ihre Kosten. Sowieso ist das Spiel stark auf Nostalgie getrimmt. Das beweist etwa auch ein Abschnitt, der dem Original-**Super Mario Bros.** nachempfunden ist.

4 Die Levels erinnern zwar in puncto Aufbau an die Abschnitte klassischer 2D-Jump&Runs, jedoch kann der Spieler in alle erdenklichen Richtungen laufen. Gemeinsam mit der isometrischen Perspektive verleiht dieser Aspekt **Super Mario 3D Land** eine besondere Note. Die Sicht ist manchmal aber ungünstig.

5/6 Die Geschichte in kurz: Bowser entführt die Prinzessin und Mario muss sie retten. Die Geschichte in lang: Bowser entführt die Prinzession, trägt aus anfangs unerfindlichen Gründen einen seltsamen Waschbärenschwanz und Mario muss seine Herzdame retten. Ihr merkt schon: Die Story ist leicht verdaulich – aber das stört uns in keinster Weise.

NANU? SCHON VORBEI ...

Mathematiker aufgepasst: Wir verraten, wie viele Levels und Taler euch im ersten Spieldurchgang erwarten.

39+8+5+4+1=57 Levels brutto
−9
=(48) Levels netto
x3=144 Taler

39 Marios neues 3D-Abenteuer umfasst im ersten Spieldurchgang acht Welten. Zum Vergleich: In **New Super Mario Bros.** für den Nintendo DS gab es ebenfalls acht Welten, in der Wii-Fassung neun und in **Super Mario 64** sogar 15 komplexe Kurse. Jede dieser Welten in der ersten Spielrunde besteht aus vier bis sechs regulären Levels. Insgesamt werden also im ersten Spieldurchgang 39 Levels geboten. Ist das viel oder wenig? Lassen wir den Fakt erst einmal so stehen.

8 Nach jeder Welt erwartet euch ein Boss-Level, in dem ihr serientypisch einen Obermotz plätten müsst. Allzu abwechslungsreich sind diese Gefechte allerdings nicht, denn es gibt nur äußerst wenige verschiedene Gegnervarianten.

5 Fünf Welten beinhalten zudem jeweils ein Toad-Haus. Darin finden sich beispielsweise neue Items wie das Tagebuch, dessen Bilder sich auf SD-Karte speichern lassen. Diese Fotos könnt ihr anschließend im Fotoalbum des Nintendo 3DS begutachten. In anderen Behausungen gibt's kostenlose Feuerblumen oder Blätter.

4 In den Welten sind vier Rätselkisten anwählbar. Dabei handelt es sich um winzige Räume, in denen sich Münzen und gelegentlich auch mal ein Taler befinden. Diese Miniräume könnt ihr betreten, wenn das Spiel euch den Weg dorthin weist oder ihr Daten mit anderen 3DS-Zockern austauscht.

1 Zu guter Letzt ist nach dem letzten Boss noch nicht alles vorbei – aber wir wollen ja nicht zu viel verraten ...

57 Summa summarum ergeben sich also 56 Gebiete für den ersten Spieldurchgang. Man darf dabei nicht vergessen, dass in diese Zahl auch neun Bonus-Areale und Toad-Häuser (die de facto keine richtigen Levels sind) mit eingerechnet sind. Wir rechnen weiter ...

48 Ziehen wir also diese neun Mini-Levels ab, so bleiben 48 reine Jump&Run-Abschnitte übrig. Die meisten davon schafft man innerhalb von drei Minuten. Rein rechnerisch könnte man also, wenn man sich nur auf die Hauptgebiete beschränkt, Bowser innerhalb von drei Stunden besiegen. Da Mario aber naturgemäß hier und da ein Leben verliert oder bei einem bestimmten Boss festhängt, liegt die Gesamtspielzeit beim ersten Mal zwischen vier und sechs Stunden. Viel ist das nicht! Aber ....

144 ... da in jedem regulären Level und in jedem Schloss drei Taler verborgen sind, die ihr benötigt, um verschlossene Abschnitte freizuschalten, sind 144 Taler im Spiel versteckt. Mehr gibt's nicht zu entdecken? Falsch – siehe unten!

LUST AUF RETRO-KUNDE?

Was hat **Super Mario 3D Land** eigentlich mit Marios Jump&Run-Debüt auf dem Nintendo Entertainment System zu tun? Eine ganze Menge! Wir versorgen euch auf den folgenden Seiten mit wissenswerten und skurrilen Fakten, in denen wir einen Blick in die Vergangenheit und Gegenwart des Pilzkönigreichs werfen!

... ODER DOCH NICHT?

Es wird Zeit, euch ein Geheimnis zu verraten!

Wollt ihr wirklich wissen, was passiert, wenn ihr vermeintlich alle Levels in den acht Welten durchgespielt habt? Möchtet ihr ernsthaft erfahren, was euch erwartet, nachdem ihr den Echsenkönig Bowser gestürzt habt? Ja? Tatsächlich? Euer Wunsch ist uns Befehl: Nach dem ersten Spieldurchgang lässt sich **Super Mario 3D Land** ein zweites Mal durchzocken. Es gibt dann erneut acht Welten, die sogenannten Spezialwelten. Diese bestehen wiederum aus zumeist vier oder fünf Levels zuzüglich Schloss. Wir können euch also versichern: Zu kurz ist Marios 3DS-Einstand definitiv nicht, auch wenn man dies beim ersten Spieldurchgang befürchten könnte.

Keine Sorge, liebe Leser, das hier ist NICHT der Endkampf!

SPRING, WENN DU DICH TRAUST!

Nicht alle Spielabschnitte von Super Mario 3D Land sind übersichtlich. Manchmal sorgt der ungünstig platzierte Kamerawinkel dafür, dass man nicht genau weiß, wohin man springt. Wir stellen euch solche Momente vor.

In diesem Abschnitt gibt immerhin der dunkle Schatten einen Anhaltspunkt, dass man an der richtigen Stelle landet.

Da sich der Kamerawinkel während des Spielens nicht vernünftig neigen lässt, sind solche Hüpfpassagen schwer zu überblicken.

Andere Spielszenen hingegen, etwa diese Retro-Einlage hier, sind supersimpel. Schließlich läuft man lediglich von links nach rechts!

N-ZONE meint: *Langjährige Zocker werden sich damit arrangieren, dass anfangs so mancher Sprung ins Leere geht, da man die Entfernung zwischen Mario und Plattform hier und da nicht gut einschätzen kann. Allerdings gewöhnt man sich schnell daran. Wer den 3D-Effekt aktiviert, erhält zudem ein besseres Raumgefühl. Es kann allerdings sein, dass Spielanfänger mit* ***Super Mario 3D Land*** *nicht sonderlich gut zurechtkommen, da sie es von* ***New Super Mario Bros.*** *gewohnt sind, nur von links nach rechts zu laufen. Nintendo hat sich aber bemüht, die Spieler langsam an das Gameplay heranzuführen und niemanden von vornherein zu überfordern.*

RETRO-LEKTION #2

Die Hammerbrüder sind harte Kerle: Sie jonglieren mit den schweren Werkzeugen, als seien es bunte Plastikbällchen. Auf dem 3DS bekommen die bösen Buben Verstärkung – und zwar von keinem Geringeren als dem Bumerangbruder! Doch Mario schlägt zurück: Der Kult-Klempner verwandelt sich in **Super Mario 3D Land** nach Aufnahme des entsprechenden Items in Bumerang-Mario. Ein klarer Vorteil für Mario!

RETRO-LEKTION #1

Habt ihr schon einmal Sherlock Holmes ohne seinen typischen Hut gesehen? Oder Axel Schulz ohne seine Baseball-Cap? Vermutlich nicht – und auch unser Lieblingsklempner Mario geht äußerst selten ohne Kopfbedeckung aus dem Haus. Doch in **Super Mario Bros.** musste er notgedrungen von Zeit zu Zeit auf seine Kappe verzichten – und zwar immer dann, wenn er von einem Gegner getroffen wurde. Auch in **Super Mario 3D Land** greifen die Entwickler von Nintendo auf diese Idee zurück: Es gibt keine Energieleiste, sondern ausschließlich Mario – entweder als Otto Normalhandwerker oder als Superman!

STREETPASS: JETZT ALSO DOCH!

Was war denn da los? Was es mit Shigeru Miyamotos Rolle rückwärts auf sich hat …

Vor etwa einem Jahr berichteten wir noch, dass **Super Mario 3D Land** – damals trug das Spiel noch den Arbeitstitel **Super Mario** – die StreetPass-Funktion nicht unterstützt. Shigeru Miyamoto äußerte sich im Interview mit der Tageszeitung **The Telegraph** wie folgt:

Offenbar ist dem Entwickler-Titan die Erleuchtung gekommen, denn das fertige Spiel unterstützt tatsächlich StreetPass: Trefft ihr etwa beim Stadtbummel, auf der Arbeit oder in der Schule einen anderen 3DS-Besitzer, so tauscht ihr mit diesem Spieldaten aus. Ihr erhaltet dann beispielsweise seine Rätselkiste und erlangt zusätzliche Items und Münzen. Nett gemacht – aber der Super-Geistesblitz ist diese Idee leider auch nicht. Da hat Shigeru Miyamoto möglicherweise etwas übertrieben, als er davon sprach, dass er StreetPass nur dann unterstützt, wenn ihm eine „spektakuläre Idee" in den Sinn kommt.

Hier sehen wir eine sogenannte Rätselkiste: Habt ihr alle Gegner eliminiert, gibt's Taler, Münzen und Extraleben.

MARIO-METAMORPHOSE

Mario stellt in seinem neuesten Jump & Run seine Vielseitigkeit unter Beweis. Kostprobe gefällig?

MARIO

Wir dürfen vorstellen: Das ist Mario – einfach Mario, ohne das Wörtchen „Super" davor. Da es in seinem 3DS-Hüpfer keine Energieanzeige gibt, heißt es stets „Game Over", wenn der Otto Normalhandwerker mit einem Gegner zusammenstößt. Also aufpassen!

SUPER MARIO

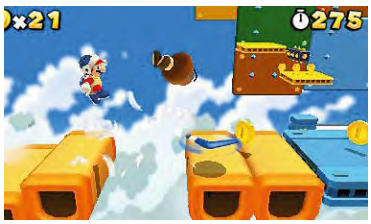
Konsumiert Mario einen Pilz, so gewinnt er auf unglaubliche Weise an Körpergröße. Aus dem 08/15-Klempner wird dann Super Mario. Diese Statur ermöglicht ihm das Zerstören von Blöcken, außerdem kann ihm eine Kollision mit einem Gegner nichts anhaben.

FEUER-MARIO

Diese Verwandlung kennen Nintendo-Fans seit mittlerweile 26 Jahren: Schon im ersten **Super Mario Bros. fü**rs NES schleuderte der Superstar seine Feuerbälle auf Gumbas, Koopas und dergleichen. Diese Metamorphose ist im wahrsten Sinne des Wortes heiß.

BUMERANG-MARIO

Dass unser Lieblingshüpfer nicht nur im Werfen von Feuerbällen erprobt ist, stellt er auf dem 3DS gekonnt unter Beweis: Nach Aufsammeln des Bumerangs mutiert Mario zum bepanzerten Werfer, der Feinde ins Visier nehmen, Schalter aktivieren und in Deckung gehen kann.



TANUKI-MARIO

Wenn der Nintendo-Held ein Super-Blatt einsammelt, verwandelt er sich in Tanuki-Mario und trägt ab sofort nicht nur (wie sonst) seinen Schnurrbart, sondern auch einen waschbärenartigen Schwanz. Fortan flattert er auf Knopfdruck durch die Luft. So gelingen Sprünge viel präziser.

KISTEN-MARIO

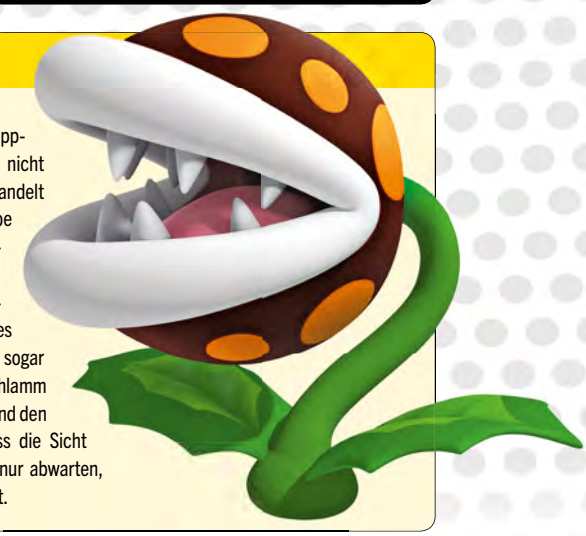
In einigen Levels stößt Mario auf orangefarbene Kisten, die durch Glupschaugen und einen Propeller auffallen. Springt Mario hinein, kann er wie gewohnt durch die Gegend laufen und auf Knopfdruck ein paar Meter Richtung Himmel flattern. Das führt ihn oft in versteckte Gebiete.

UNVERWUNDBAR-MARIO

Immer wenn ihr meint, es geht nichts mehr, kommt von irgendwo ein Item her: Habt ihr mehrere Male erfolglos probiert, einen Level zu schaffen, taucht ein Power-Block auf. Dieser beherbergt Flügel, die euch für den Rest des Levels unverwundbar machen. Ihr müsst dann nur noch die Sprungpassagen meistern. Gesammelte Taler dürft ihr sogar behalten.

RETRO-LEKTION #3

Auch wenn sich die Schnapp-Pflanzen links und rechts nicht besonders ähnlich sind, handelt es sich doch um dieselbe Spezies. Während das Ekelpaket in **Super Mario Bros.** lediglich aus der Röhre herausragen konnte, spuckt es in **Super Mario 3D Land** sogar gelegentlich schwarzen Schlamm aus. Dieser läuft anschließend den Bildschirm herunter, sodass die Sicht eingeschränkt ist. Da hilft nur abwarten, bis der Spu(c)k ein Ende hat.



DAS BESTE DER 80ER, 90ER UND VON HEUTE?

Bei Marios 3DS-Debüt vereint Nintendo die besten Ideen der letzten Jahrzehnte. Glaubt ihr nicht? Wir beweisen es!

80ER

Das Spielprinzip von Super Mario Bros. und Super Mario Land: Obwohl sich das 3DS-Jump&Run aus der isometrischen Perspektive spielt, stammt die Grundidee aus den Achtzigern: Gehüpft, gesprungen und mit Feuerbällen geworfen wurde bereits 1987 in **Super Mario Bros.** und 1989 **Super Mario Land**. Einige Levels von **Super Mario 3D Land** erinnern an die Ursprünge der Serie. Es lebe der Nostalgie-Effekt!

90ER

Die Kostüme aus Super Mario Bros. 3: Schon in Marios drittem Hüpfspiel auf dem Nintendo Entertainment System konnte sich der Superstar in einen Tanuki – das ist so etwas wie ein Waschbär – verwandeln. Auch andere Ideen, etwa die Toad-Behausungen, stammen aus **Super Mario Bros. 3**. Zudem ähnelt die Gestaltung von Bowsers Luftschiff den Levels aus dem Kult-Jump&Run aus dem Jahr 1991.

HEUTE

Die Bewegungssteuerung und die 3D-Effekte des Nintendo 3DS: Logisch, dass Nintendo allen beweisen möchte, dass es die Möglichkeiten der neuen Mobilkonsole voll ausschöpfen kann. Deshalb unterstützt das erste **Mario**-Spiel auf dem 3DS nicht nur die Kippsteuerung (etwa zur Bedienung der Kanone, siehe Bild rechts), sondern auch die StreetPass-Funktion und setzt auf – ist ja klar! – 3D-Effekte.

RETRO-LEKTION #4

Jedes Spiel braucht ein paar Gegner, die so leicht zu besiegen sind, dass selbst eine Oma mit verbundenen Augen mit ihnen fertig würde. Das dient zum Spielfluss und heitert Zocker auf, die nach Erfolgserlebnissen lechzen. Bei **Super Mario Bros.** dienten die sogenannten Gumbas zum Abbau von Stress: Ein Hüpfer genügte und die Dumpfbacken segneten das Zeitliche. In **Super Mario 3D Land** sind sie wieder zurück – sie formen sich diesmal sogar zu einem Turm, den Mario mit einer gezielten Stampfattacke durchbrechen kann.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Tasten, Touchscreen, Kippsteuerung	
SONDERFUNKTIONEN	
StreetPass	

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Sympathie erst auf den zweiten Blick!“

Mein Vorurteil › Das Jump & Run reizt mich überhaupt nicht. Die Levels sind viel zu klein, außerdem fehlt es klar an nennenswerten Neuerungen.

Spricht es für oder gegen **Super Mario 3D Land**, wenn man Level 8-4 auf Anhieb in zweieinhalb Minuten schafft – inklusive des Sammelns aller drei Taler? Fakt ist: Allzu anspruchsvoll ist Marios Einstand auf dem Nintendo 3DS nicht – jedenfalls beim ersten Spieldurchgang. Profis hingegen werden sich die Zähne daran ausbeißen, alle Spezialwelten hinter sich zu bringen. Ist das Klempner-Spektakel also der erhoffte Mega-Hit geworden? Einerseits ja, denn die Levels sind kunterbunt, abwechslungsreich und stimmig. Andererseits nein, denn das Schlagwort „Innovation“ kann sich Nintendo nicht auf die Fahne schreiben!

MEINUNG • THORSTEN KÜCHLER

„Da waren wohl Nintendos Praktikanten am Werk!“

Mein Vorurteil › **Mario**-Spiele sind immer grandios, manchmal sogar revolutionär – ergo sollte doch auch das 3DS-Debüt des Klempners überzeugen …

Super Mario 3D Land ist ein sehr gutes Hüpf-Abenteuer, aber im **Mario**-Portfolio gehört es für mich zu den schwächsten Auftritten des Italo-Mützenmanns. Die Kamera nervt zuweilen, die Levels sind allesamt viel zu kurz, der Schwierigkeitsgrad von der seichtesten Sorte. Irgendwie werde ich das Gefühl nicht los, dass Nintendo angesichts der schwächelnden 3DS-Verkäufe unter Zugzwang stand – und dem Spiel deshalb nicht genug Entwicklungszeit gegönnt hat. Wirklich schade.

WERTUNGEN

PRO

- Klasse Levelgestaltung
- Viele Kostüme zum Verwandeln
- Hübsche 3D-Effekte

CONTRA

- Teils sehr kurze Levels
- Münzen teils zu leicht auffindbar
- Kamera manchmal ungünstig

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	--

SUPER MARIO 3D LAND

Text | Christoph Kraus, Marcus Schwatke So manche Goldmünze in Marios 3D-Debüt ist richtig gut versteckt. Wir helfen euch, auch diese Taler zu entdecken!

BAUM-TAUMEL

Bitte nicht auslachen: Ich verzweifle am Level 1-1 und finde dort die zweite Münze einfach nicht!

Nicht verzagen, auch den N-ZONE-Redakteuren erging es anfangs so. Ihr müsst dazu auf einen bestimmten Baum klettern – und zwar ganz in der Nähe, wo der Gumba umher flitzt. So gelangt ihr in einen Raum, der die begehrte Goldmünze beherbergt. Na, das war doch gar nicht so schwer!

WALZEN-WIRRWAR

Ich wüsste gern, wo ich die dritte Münze im Level 8-3 finde. Könnt ihr mir bitte weiterhelfen?

Nichts leichter als das: Ist euch die große Walze aufgefallen, über die ihr spazieren müsst, wenn ihr ans Levelende gelangen wollt? An dieser Stelle befindet sich eine kleine Plattform (rechts), die ihr aber nur seht, wenn ihr in ihre Richtung springt. Das Bild zeigt die Fundstelle der Münze.

GOLD VERLEIHT FLÜÜÜGEL

Könnt ihr mir verraten, wo ich die dritte Münze in Level 3-4 finde? Ich habe schon alles abgesucht.

Ihr könnt uns glauben, dass wir beim Aufspüren dieses Goldschatzes dieselben Probleme hatten wie ihr. Um die Münze zu ergattern, müsst ihr so lange spielen, bis ihr an die hier abgedruckte Stelle kommt. Springt nun auf (!) den Block mit den Flügeln und werdet so zur Münze befördert.

IMMER DIESE MAULWÜRFE!

In Level 5-4 (unter der Erde bei den Maulwürfen) fehlt mir die zweite Münze. Wo finde ich sie?

Ganz einfach: Ziemlich bald nach dem Start, als euch der erste kleine Maulwurf begegnet, müsst ihr nur ganz zurück zum Hintergrund des Levels laufen. Sobald ihr in die Höhe hüpft, bilden sich drei Blöcke. Mit ihrer Hilfe könnt ihr die erhöhte Ebene rechts erreichen, die euch zur begehrten Münze führt.

NUR MIT ZAHNRAD

Bin ich bekloppt oder einfach nur blind? Wo steckt in Level 2-3 die erste und die dritte Münze?

Dann habt ihr offenbar die braunen Zahnräder übersehen, die im Level zu finden sind. Dazu müsst ihr allerdings als Tanuki-Mario unterwegs sein. Die erste Münze verbirgt sich ganz am Anfang über Marios rechtem Fuß (siehe Bild). Der dritte Schatz befindet sich auf der Peach-Pixelfigur.

HÖHLENMÜNZE

Obwohl ich das ganze Level abgesucht habe, finde ich die erste Münze in Level 5-1 nicht.

Die Münze befindet sich ziemlich nahe des Startpunkts. Zusammen mit der Steinbrücke ergeben die Felsen links eine kleine Höhle. Sobald ihr euch dieser nähert, dreht sich die Kamera, sodass euch der Blick auf eine Röhre gewährt wird. Die gesuchte Münze findet ihr im blauen Raum, in den die Röhre führt.

VOLLES ROHR!

In Level 3-1 habe ich alle Münzen gefunden – bis auf die erste? Könnt ihr mir helfen?

Na klar, wobei die Münze tatsächlich richtig gut versteckt ist: Lasst euch zunächst von der Kanone in den Bereich nach rechts schießen, wo die Wasserlache aus der Ferne zu sehen ist. Folgt dann den Musiknoten bis zum Block in der Wand. Zerstört diesen mit dem Tanuki-Angriff – und weiter zum Schatz!

SPASS AM STRAND

Wo befindet sich die zweite Münze in Level 6-1?

Sie ist gar nicht mal so schwer versteckt. Etwa in der Mitte des Levels gelangst du zum Schatz – und zwar nach dem Wasserfall, wo sich der geheime Raum verbirgt. Ihr müsst über das gespannte Seil den heranfliegenden Fischen ausweichen. Ein fliegendes Fragezeichen weist euch den Weg nach oben. Dort findet ihr die Münze.

LESER FRAGEN, N-ZONE ANTWORTET

100% MIT LUIGI?

SAMMID FRAGT: Hat man das Spiel erst dann zu 100 % durchgespielt, wenn man mit Luigi jedes Level geschafft hat?

N-ZONE antwortet: Das ist nur bedingt richtig. Einen Anhaltspunkt darüber, wie weit du bereits im Spiel fortgeschritten bist, gibt die Anzahl der Sterne im Spielstands-Auswahlmenü. Du musst nämlich nicht nur jeden Level jeweils mit Mario und Luigi beenden, sondern auch überall den Flaggenmast erreichen.

ALTERNATIVER VORSPANN

DANIEL FRÖMEL FRAGT: Durch einen komischen Zufall habe ich neulich einen neuen Titelbildschirm freigeschaltet. Allerdings weiß ich nicht mehr, wie ich das geschafft habe. Könnt ihr mir helfen?

N-ZONE antwortet: Na klar, du musst dazu lediglich eine beliebige Spezialwelt besuchen, im Level-Auswahlbildschirm pausieren und das Spiel beenden („Speichern und beenden"). Nun hüpft Mario im Vorschau-Video anders als sonst. Unser Bildvergleich zeigt, wo die Unterschiede liegen.

EXTRA-LEVEL

MEGABOWSERWALUIGI FRAGT: Zudem habe ich erfahren, dass es wohl noch einen Spezial-Level geben soll. Was hat es damit auf sich?

N-ZONE antwortet: Richtig, die achte Spezialwelt enthält ein sogenanntes Kronen-Level. Das taucht aber erst auf der Weltkarte auf, wenn ihr es schafft, die oben erwähnten fünf Sterne im Spielstands-Auswahlmenü zu erreichen. Viel Erfolg bei dieser wahrhaft meisterlichen Aufgabe!

FÜNF STERNE

MEGABOWSERWALUIGI FRAGT: Ein Kumpel von mir hat im Hauptmenü des Spiels fünf Sterne stehen. Wie kommt man eigentlich an diese Auszeichnungen heran?

N-ZONE antwortet: Eine häufig gestellte Frage – die wir sogleich in der unten abgedruckten Tabelle beantworten!

★	Besiegt Bowser im letzten Level der achten Welt
★★	Spielt alle Levels in allen acht Welten durch.
★★★	Besiegt Bowser im letzten Level der achten Spezialwelt und anschließend noch einmal im letzten Level der herkömmlichen Welt
★★★★	Sammelt alle 285 Goldmünzen in sämtlichen regulären Levels
★★★★★	Schafft alle Levels sowohl mit Mario als auch mit Luigi und erreicht in allen Levels die Spitze des Flaggenmastes

STACHELIGE SACHE

Immer wieder überrollen mich in Level 8-1 die Stachelkugeln – wie passiere ich die Stelle?

Die Münze in diesem Kurs ist an einer ungewöhnlichen Stelle versteckt. Haltet bei der Speicherfahne Ausschau nach einem einzelnen Block in der Ecke. Diesen erklimmt ihr und passiert die Fragezeichenblöcke. In der Mitte dieser Blöcke findet ihr, was ihr sucht: die zweite Münze dieses Levels!

WEICH GEBETTET

Hilfe! In Welt 3-3 verzweifle ich an der ersten Münze.

Zunächst ist es ganz wichtig, das Tanuki-Kostüm zu tragen. Auf der zweiten Plattform, nachdem sich die lästige Biene verdünnisiert hat, erklimmt ihr einfach die Wand, dreht hinten das Zahnrad und gelangt so zum begehrten Fundort der ersten Münze. Schon gehört euch ein weiteres Objekt!

OHNE BUMERANG GEHT NIX

In Spezialwelt 4-3 gibt es eine Münze unterhalb eines Torbogens – wie komme ich an sie ran?

Um diese Münze zu bekommen, braucht ihr den Bumerang-Anzug. Versucht erst gar nicht, per Wandsprung den Schatz zu ergattern, sondern werft lediglich den Bumerang auf die Münze – schon gehört sie euch! Übrigens: Im selben Level befindet sich die erste Münze hinter einem Wasserfall. Also Augen auf!

GEHEIME WARPZONE UND EXTRA-LEVEL

Unser treuer Leser Dany Robert H. schickte uns für Super Mario 3D Land zwei Tipps zu, die wir bisher noch nicht entdeckt hatten. Natürlich möchten wir euch diese nicht vorenthalten und bedanken uns an dieser Stelle herzlich bei Dany.

Geheime Warpzone

Level 1-2 hält ein von uns bis dahin unentdecktes Geheimnis bereit. Rennt kurz vor dem Ende nicht durch die Röhre zum Ausgang, sonder macht einen kleinen Umweg (siehe Bild). Auf der linken Seite der Erhöhung erwartet euch ein 1-Up-Pilz, rechts gelangt ihr zu einer orangefarbenen Warp-Röhre.

Extra-Level

Einen Extra-Königs-Level gibt's für jeden, der sich die Mühe macht und alle Levels inklusive der Spezialwelten sowohl mit Mario als auch mit seinem Bruder Luigi durchspielt. Als ob das nicht schon genug ist, müsst ihr darüber hinaus jeden Flaggenmast an der Spitze erreichen. Hut ab für so viel Durchhaltevermögen.

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

3DS N-ZONE HIT

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Grezzo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 17. Juni 2011

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

Text | Christoph Kraus

Jetzt kann die 3DS-Ära beginnen! Nintendo beweist, dass das Zelda-Epos 13 Jahre nach der Premiere nichts von seinem Charme verloren hat!

FAQs

Worum geht es in Ocarina of Time 3D?
Das Abenteuer erzählt die Geschichte des jungen Link, der den Kampf gegen den Oberschurken Ganondorf aufnimmt. Denn dieser möchte das magische Triforce erlangen, das ihm die uneingeschränkte irdische Macht bescheren würde. Doch Link ahnt, dass der Bösewicht etwas Finsteres im Schilde führt und macht sich auf, Licht-, Wald-, Feuer-, Wasser-, Schatten- und Geisteramulett zu ergattern, bevor es ein anderer tut! Schließlich steht nichts Geringeres als der Frieden des Landes Hyrule auf dem Spiel. Auch Prinzessin Zelda bangt um das Wohlergehen ihres Volkes und setzt ihre Hoffnungen auf Link, den sie einst im zarten Kindesalter in ihrem Schlossgarten empfing.

Unterscheidet sich die Neuauflage vom Original?
Das junge Entwicklerstudio Grezzo – gegründet von Ioichi Ishii, dem Erfinder der **Mana**-Serie – hat das Abenteuer im Kern 1:1 vom Nintendo 64 auf den 3DS übertragen. Inhaltlich erwarten euch also keinerlei Neuerungen, was zum Beispiel die Reihenfolge der Tempel, den Schwierigkeitsgrad der Bosskämpfe, die sammelbaren Gegenstände, die Anzahl an Nebenquests oder die Lieder für die Okarina betrifft. Es gibt aber Veränderungen im Detail, etwa den Boss-Challenge-Modus oder die Spielvariante **Master Quest** mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad. Das im Internet kursierende Gerücht, wonach der Stein des Wissens aus der Originalfassung von 1998 durch ein anderes Objekt ersetzt wurde, ist zutreffend.

Wie ist die Steuerung gelungen?
Dass die Originalversion von **Ocarina of Time** auf den Dreizack-Controller des Nintendo 64 perfekt zugeschnitten war, lässt sich nicht leugnen. Demgegenüber konnte die 3DS-Neuauflage nur den Kürzeren ziehen – das fällt in einigen Augenblicken auf. Beispielsweise gelingt das Anvisieren von Feinden und Gegenständen mittels linker Schultertaste nur durch eine akrobatische Fingerverrenkung. Das liegt aber eher an der unglücklichen Bauweise der 3DS-Konsole. Man muss aber den Entwicklern zugutehalten, dass sich Link ansonsten elegant durch Hyrule steuern lässt. Es ist sogar möglich, bestimmte Waffen auf den Touchscreen zu platzieren, um rasch darauf zugreifen zu können.

Wirken einige Spielelemente aufgesetzt?
Nein. Während **Super Mario 64 DS** – die Neuauflage des ursprünglichen Jump & Runs von 1996 – inhaltlich stark verändert wurde, beispielsweise in Form neuer Minispiele, weiterer Figuren und zusätzlicher Powersterne, blieb Nintendo bei **Ocarina of Time 3D** der Vorlage treu. Weder trüben unnötige Touchscreen-Einlagen das Spielerlebnis noch wurde der Inhalt, in welcher Form auch immer, beschnitten. Die wenigen tatsächlichen Veränderungen sind nicht inhaltlicher Natur, sondern sorgen für ein besseres Spielgefühl. Dazu zählt beispielsweise der komfortable Wechsel der Eisenstiefel im Wassertempel. Im Nintendo-64-Original von 1998 war dieser sehr umständlich.

Wie hoch ist die Gesamtspielzeit des Abenteuers?
Diese Frage lässt sich nicht pauschal beantworten, aber wir können euch glaubhaft versichern: Die Spielzeit von **Ocarina of Time 3D** ist exorbitant hoch! Alleine bis ihr die ersten drei Tempel gemeistert habt, vergehen mindestens zehn Stunden. Und in diese Zeitspanne sind die vielfältigen Nebenquests, die man absolvieren kann, aber nicht muss, nicht mal eingerechnet. Das Abenteuer mit seinen acht Tempeln erstreckt sich somit über mindestens 40 Stunden. Die abwechslungsreichen Aufgaben und die abgedrehten Figuren, die man auf dem Weg zum Oberschurken Ganondorf trifft, sind jede Spielminute wert! Und für den mobilen Einsatz ist **Ocarina of Time 3D** dank Schnellspeichersystem auch geeignet.

ABWECHSLUNG BIS ZUM ABWINKEN

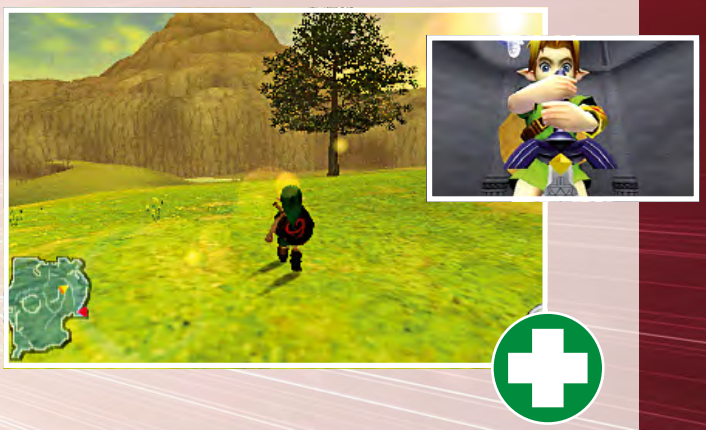
Welche Gameplay-Zutaten machen Links 3D-Abenteuer zu einem unvergesslichen Erlebnis? N-ZONE fasst auf dieser Seite die einzelnen Spielelemente zusammen, die Ocarina of Time zu einem erstklassigen Gesamtkunstwerk machen.

TOLLE TEMPEL

Dreh- und Angelpunkt von **Ocarina of Time 3D** sind die hochkomplexen Tempel. Hier im Bild seht ihr beispielsweise, wie Link ein Fackelrätsel im Inneren des Deku-Baums löst. Acht Tempel – alle mit steigendem Schwierigkeitsgrad und einem immer höher werdenden Komplexitätsgrad – muss Link insgesamt im Verlauf seines Abenteuers bereisen. In jedem von ihnen findet er eine Waffe, die ihm das Weiterkommen erleichtert. Auch die Okarina der Zeit – ein simples, aber unglaublich vielfältig nutzbares Musikinstrument – hilft ihm beim Lösen so mancher Rätsel. Wir haben zwar im Vorfeld der Veröffentlichung von **Ocarina of Time** darüber spekuliert, ob die Entwickler zusätzliche Tempel integrieren, aber dies trifft nicht zu.

RASANTE REISEN

Als würden die Tempel nicht schon genug Spieltiefe bieten, sind die vielfältigen Nebenaufgaben der eigentliche Höhepunkt von **Ocarina of Time**. Link muss weite Distanzen überwinden, um beispielsweise vom Schlossgarten von Hyrule zurück in den Kokiri-Wald oder in die Verlorenen Wälder zu gelangen. Man mag jetzt zwar einwenden, dass es bestimmt langweilig sein muss, wenn man so viel Zeit mit dem Reisen verbringt, aber das Gegenteil ist der Fall: Durch die langen Wege, die man zurücklegen muss, fühlt man sich sehr intensiv in der Spielwelt verwurzelt. Wer keine Lust auf Reisen hat, kann auch mit der Okarina einige Lieder zum Besten geben, damit sich Link bequem an bestimmte Orte beamt. In der Zitadelle der Zeit kann der erwachsene Link sogar wieder in seine Kindheit zurückkehren.



MANNIGFALTIGE MINISPIELE

Auf dem Marktplatz von Hyrule tobt nicht nur der Bär, das Areal ist auch Links erste Anlaufstelle, wenn es um Minispiele geht. Es lohnt sich, dort einige Zeit herumzuwandern, mit Leuten zu reden und Häuser zu betreten. Wer in der Schießbude zehn Ziele mit maximal 15 Schüsseln trifft, gewinnt eine große Munitionstasche. Zudem gibt es auf dem Marktplatz eine Minenbowlingbahn: Wer alle Kegel umwirft, erhält mit etwas Glück ein Herzteil und eine große Bombentasche. Darüber hinaus gibt es eine Seitenstraße, in der beispielsweise ein nächtlicher Schatzkistenwettbewerb und ein Turnier mit fernzündenden Minen ausgetragen werden. Und zu guter Letzt ist noch der Maskenladen erwähnenswert. Wer fleißig mit allen Verkleidungen handelt, gewinnt eine Extra-Überraschung!

BOMBASTISCHE BOSSKÄMPFE

Ob Rieseninsekt Gohma, elektroterrestrisches Biotentakel Barinade oder Oberschurke Ganondorf – die Kämpfe gegen die End- und Zwischengegner von **Ocarina of Time** sind wahnsinnig gut inszeniert und strotzen vor Spannung. Da können wir auch die Tatsache verschmerzen, dass der Schwierigkeitsgrad der Bosskämpfe sehr niedrig ist. Selbst Gegner, die erst in der späteren Hälfte des Abenteuers auftreten, lassen sich mühelos innerhalb weniger Minuten plattmachen. Nur der finale Herrscher ist etwas anspruchsvoller als die übrigen Schergen. Wenigstens machen die Tempel, die man erkunden muss, bevor man dem jeweiligen Boss gegenübersteht, den niedrigen Schwierigkeitsgrad wieder wett.

SINNVOLLE ÄNDERUNGEN? JA!

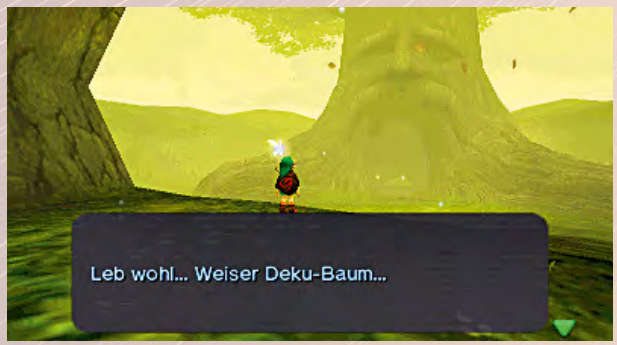
Inwiefern unterscheidet sich die Neuauflage vom Nintendo-64-Originalspiel aus dem Jahr 1998? N-ZONE hat's recherchiert.

DIE WEGWEISER IM DIREKTEN VERGLEICH

In einem so umfangreichen Action-Adventure wie **Ocarina of Time** kann man sich schon mal verlaufen. Damit man immer wieder auf den richtigen Pfad zurückkehrt, haben die Entwickler etliche Wegweiser eingebaut. Mit diesem Begriff meinen wir nicht nur die üblichen Holzschilder, die man am Wegesrand findet, sondern auch so manch anderes nützliches Spielelement, welches das Weiterkommen erleichtert. Schon auf dem Nintendo 64 erhob Fee Navi die Stimme, wenn Link mal wieder allzu weit vom korrekten Pfad abkam. Tappte er zum Beispiel planlos durch die Ebene von Hyrule, obwohl er eigentlich den Todesberg aufsuchen müsste, machte sich Navi bemerkbar. Auf Knopfdruck leuchtete dann ein Textkasten auf, der verriet, wo die Reise am besten fortgesetzt werden sollte. Übrigens leuchtet Navi gelb, wenn sie einen Gegner erspäht hat (Bild links) – ansonsten flattert sie in weißer Aura umher (Bild rechts). Das ist auf dem Nintendo 3DS nicht anders. Erleichternd kommt hinzu, dass es in der Neuauflage jetzt den sogenannten Shiekah-Stein gibt. Dabei handelt es sich um eine Abwandlung des Super-Assistenten, den es zuvor bereits unter anderem in **New Super Mario Bros. Wii** und in **Donkey Kong Country Returns** gab. Er verrät euch in Form eines kurzen Films, wohin ihr gehen müsst, um beispielsweise Zutritt zu einem bestimmten Tempel zu erlangen – clever! Allerdings wird niemand zum Anschauen gezwungen!

DIE BILDSCHIRMTEXTE IM DIREKTEN VERGLEICH

Unterscheiden sich die Bildschirmtexte des ursprünglichen Abenteuers von der Neuauflage? Wir haben jeweils drei Textpassagen aus dem N64-Original und der 3DS-Neuauflage gegenübergestellt und beleuchten, welche Intention hinter der Übersetzung steckt.

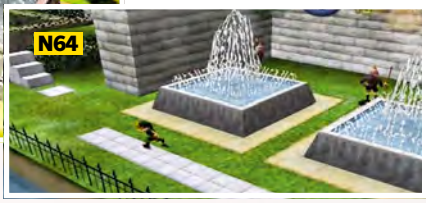


N64-Originalversion	3DS-Neuauflage	Was steckt dahinter?
„Für lange Zeit war ich es, der die Schatten des Unheils daran hinderte, das Land zu erobern."	„Für lange Zeit war der Kokiri-Wald es, der die Schatten des Unheils daran hinderte, das Land zu erobern."	In diesem Satz – gesprochen vom Deku-Baum – haben die Übersetzer von Nintendo eine Präzisierung der Aussage vorgenommen. Während der Baum auf dem Nintendo 64 noch selbst sprach, erzählt man diese Textpassage in der 3DS-Neuauflage in der dritten Person.
„Wow! Das ist cool! Ich freue mich für Dich!"	„Woa! Das ist toll! Ich freue mich für dich!"	Offensichtlich gefiel Nintendo die Jugendsprache in dieser Szene nicht ganz – und so veränderte man den hippen Ausspruch „Wow!" durch ein neutraleres „Woa!". Und aus „cool" wurde schlichtweg „toll". Auch die Regeln der neuen Rechtschreibung werden auf dem Nintendo 3DS beherzigt.
„Was zum Teufel!"	„Was zum Teufel!"	Wir hatten befürchtet, dass Nintendo bestimmte Textpassagen – etwa Flüche – entschärft. Aber dies trifft nicht zu. Auch abfällige Bemerkungen so mancher hylianischer Bewohner (etwa „Menschen sind widerlich. Meine Eltern sind widerlich. Und du bist bestimmt auch widerlich.") wurden nicht entschärft.

DIE GRAFIK IM DIREKTEN VERGLEICH

Schaut euch die Verzierung am Brunnenrand an! Diese Fläche war vor 13 Jahren lediglich grau texturiert – jetzt ist sie ein wahrer Augenschmaus. Es handelt sich dabei zwar nur um eine Kleinigkeit, allerdings zeigt diese, dass den Entwicklern sehr viel daran gelegen war, selbst winzige Details zu modernisieren. Nicht zuletzt aufgrund solcher liebevoller Finessen hinterlässt **Ocarina of Time 3D** in puncto Grafik einen deutlich besseren Eindruck als das Nintendo-64-Original.

Auch die Schlossmauer hat optisch deutlich gewonnen: Bestand sie früher lediglich aus aneinandergereihten, grauen Backsteinen, ist jetzt sogar ein abgesetztes Fundament erkennbar. Auch die Fensterverglasung wurde modernisiert. Zudem haben die Grafiker an der Beleuchtung geschraubt: Während die Szene vorher recht steril wirkte, bestimmen jetzt kräftige Farben das Bild.



Achtet sehr genau auf die Bodenfliesen! Man erkennt an ihnen sehr genau, wie viel Liebe zum Detail die Grafiker bei der Aufbereitung des Spiels walten ließen. Die Kacheln, die auf dem N64 noch grau, steril und verwaschen aussahen, bestechen auf dem 3DS durch kräftige Farben und eine hohe Auflösung. Sogar an den Schmutz in den Fugen haben die Grafiker gedacht!

Wer sich die Hauptfigur genau ansieht, merkt, dass Link auf dem 3DS viel hochwertiger modelliert ist. Um sein Aussehen zu formen, verwendeten die Grafiker mehr Polygone (das sind Vielecke), außerdem sehen die Farben viel kräftiger aus als in der Originalfassung aus dem Jahre 1998. Das kommt vor allem in Bewegung und mit eingeschaltetem 3D-Effekt klasse rüber.

DIE MUSIK IM DIREKTEN VERGLEICH

In dieser Hinsicht herrscht in der N-ZONE-Redaktion Einigkeit: Die Musik von **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** ist genauso gut wie der Soundtrack aus dem ursprünglichen Nintendo-64-Abenteuer. Das liegt daran, dass sowohl die Musikstücke als auch die Geräusche und alle übrigen Toneffekte 1:1 von damals übernommen wurden. Es gibt also weder überarbeitete Werke noch neue Lieder. Auch auf der Okarina spielt Link dieselben Fanfaren, die er bereits 1998 erlernte. Unserer Meinung nach ist all dies aber kein Nachteil – schließlich war das ursprüngliche Action-Adventure bereits ein auditives Meisterwerk! Vielmehr zeigt sich anhand der Musik, dass Nintendo schon damals ein derart fantastisch inszeniertes Spiel abgeliefert hat, dass es selbst 13 Jahre später noch genauso frisch und originell ist wie einst auf dem N64.

STEUERUNG MIT TÜCKEN

In der Theorie eine gute Idee, in der Praxis aber kaum empfehlenswert: die Kippsteuerung, hier beim Kampf gegen Gohma, den Boss des Deku-Baums.

Der Nintendo 3DS mag zwar eine erstklassige Konsole sein, aber für das Action-Adventure-Genre scheint sie nicht so recht gemacht zu sein.

Bitte nicht falsch verstehen: **Ocarina of Time 3D** spielt sich mit dem Touchscreen und den Tasten des 3DS nicht schlecht – aber auf dem Nintendo 64 ging die Steuerung vor 13 Jahren deutlich komfortabler von der Hand. Das bemerkt man nicht gleich auf Anhieb, sondern erst nach ein paar Spielstunden. Unser größter Kritikpunkt ist die Nutzung der linken Schultertaste – diese dient zum Anvisieren von Gegnern und Objekten. Doch man muss sich die Finger verrenken, um den Knopf zu erreichen. Nervig sind dabei vor allem Situationen, in denen man gleichzeitig den Schild halten und ein Objekt anpeilen soll. Dann müssen nämlich beide Schultertasten gedrückt werden, was nur mühsam klappt. Zudem klingt die Möglichkeit, Links Sicht durch Neigen der Konsole zu verändern und so auch Schüsse mit Pfeil und Bogen abzufeuern, in der Theorie zwar originell. Doch in der Praxis ist dies weniger empfehlenswert. Denn der 3D-Effekt ist in diesem Fall kaum noch wahrnehmbar, sobald man mit der Konsole herumwackelt. Zum Glück lässt sich diese Schwenkfunktion auch abstellen.

WIRRWARR IM WASSERTEMPEL ADE!

Haben die Entwickler von Ocarina of Time aus dem komplizierten Schuhwechsel im Originalspiel gelernt? Ja, das haben sie!

Viele Leser erinnern sich mit Schrecken an den Wassertempel in der Originalversion von **Ocarina of Time**. Dort schwamm Link fast pausenlos durch ein mit Wasser gefülltes Bassin – um höher und tiefer zu tauchen, musste der Spieler aber jeweils die Start-Taste drücken, um die Eisenstiefel an- und auszuziehen. Das nervte gehörig! Wie gut, dass Entwickler Eiji Aonuma bereits im Vorfeld der Veröffentlichung von **Ocarina of Time 3D** gewisse Änderungen versprach. Und die können sich wahrhaft sehen lassen! Die Eisenstiefel werden jetzt nicht mehr im Ausrüstungsmenü aufgelistet, sondern als regulärer Gegenstand. Somit lassen sich die Schuhe auf dem 3DS bequem mittels X- oder Y-Taste wechseln – ohne vorher umständlich mittels mehrerer Tastenkommandos ins Inventar wechseln zu müssen. Wir finden: gut so!

TOTAL TASCHENTAUGLICH?

Wir hatten vor dem Test von Ocarina of Time die große Befürchtung, dass sich ein so episches Abenteuer nicht zum Spielen auf einer tragbaren Spielkonsole eignen könnte. Haben wir uns damit geirrt?

Eure Freundin verschwindet beim Einkaufsbummel in die Umkleidekabine und fühlt sich dort so wohl, dass sie gar nicht mehr herauskommen will – das ist der ideale Moment, um mal eben kurz eine Runde **Mario Kart DS** zu spielen oder bei **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** den Rekord zu brechen. Aber würdet ihr in solchen Momenten **Ocarina of Time 3D** in den Modulschacht einlegen? Schließlich ist das Action-Adventure deutlich komplexer und umfangreicher als eine durchschnittliche Minispielsammlung und somit tendenziell weniger taschentauglich.

Aber das ist nicht ganz richtig! Gerade wegen seiner vielfältigen Nebenquests eignet sich Links Zeitreise-Abenteuer vorzüglich zum Überbrücken von Wartezeiten beim Zahnarzt oder zum Vertreiben von Langeweile während langer Zugfahrten. Es ist zum Beispiel mühelos möglich, in der U-Bahn das Minispiel mit den Super-Hühnern auf der Lon-Lon-Farm zu absolvieren. Auch die Suche nach den Herzteilen motiviert, selbst wenn man nur wenige Minuten zur Verfügung hat. Zudem haben die Entwickler von Grezzo dem Spiel ein Schnellspeichersystem spendiert: Start oder Select drücken genügt – schon lässt sich der Fortschritt sichern. Das geht so rasch, dass man den 3DS fünf Sekunden später auch schon wieder in die Tasche stecken kann. Praktisch!

Vom Tempel in die Ebene von Hyrule und zurück – jeder Spieler kann sich entweder dem Abenteuer widmen oder Nebenquests bestehen, je nach zur Verfügung stehender Zeit.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Tasten, Touchscreen, Kippsteuerung	
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Umfangreicher und komplexer geht es nicht!“

Mein Vorurteil › Nach allem, was ich von der Neuauflage des besten Spiels aller Zeiten gesehen habe, glaube ich: Diese Umsetzung MUSS gut werden!

Muss man den Entwicklern von **Ocarina of Time 3D** auf die Schulter klopfen, dass sie ein so fabelhaftes Spiel abgeliefert haben? Jein. Einerseits war der Aufwand recht überschaubar, denn das Abenteuer entspricht inhaltlich 1:1 dem Nintendo-64-Original. Doch andererseits hätte bei einem so großen Projekt vieles schiefgehen können – nicht auszudenken, wie die treuen Serienliebhaber reagiert hätten, wenn Link auf dem 3DS öde Minispiele hätte absolvieren müssen, die es 1998 noch nicht gab. Doch das Ergebnis ist in jeder Hinsicht gelungen – und der Umfang von mehr als 40 Stunden ist auch 13 Jahre nach der Veröffentlichung des Originals ein Garant für ein episches Spielerlebnis. Oder wie man bei uns in Franken sagt: „Des bassd scho!“

MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Das Spiel brauche ich nicht!“

Mein Vorurteil › Ich verstehe nicht, warum uns Nintendo eine Neuauflage zu diesem Action-Adventure spendiert – wir kennen doch schon alles!

Bis zuletzt habe ich eine Einschätzung verweigert, weil mir das Verständnis dafür fehlt, dass Nintendo **Ocarina of Time** neu auflegt, anstatt uns mit Neuheiten zu beglücken. Prinzipiell bleibe ich bei dieser Meinung. Allerdings sieht Hyrule in 3D wirklich schick aus, außerdem ist das Spiel über jeden Zweifel erhaben. Wer **Ocarina of Time** verpasst hat, dem rate ich dringend zur 3DS-Fassung.

WERTUNGEN

PRO

- Das epischste **Zelda** aller Zeiten!
- Extrem herausfordernde Tempel
- Sympathische Figuren allerorten
- Gute technische Aufbereitung
- Exorbitant viele Nebenquests

CONTRA

- Lasche Bosskämpfe
- Finger verkrampfen beim Anvisieren
- Inhaltlich keinerlei Neuerungen

GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	--

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

Habt ihr das Zeug, das verloren geglaubte Reich Hyrule zu retten? Wir greifen euch mit unseren Tipps & Tricks zu dem großen Abenteuer unter die Arme!

EUER WEGWEISER DURCH HYRULE

KOKIRI-WALD

Kokiri-Schwert (Fundort: Kokiri-Wald)
Ein kleiner Tunnel im hinteren Bereich des Kokiri-Trainingsparcours führt zu eurer ersten Waffe.

Deku-Schild (Fundort: Laden im Kokiri-Wald)
Diesen Schild gibt's im Laden für 40 Rubine zu kaufen.

Feen-Schleuder (Fundort: Deku-Baum)
Leicht zu finden, noch besser zu benutzen!

Feen-Okarina (Fundort: Kokiri-Wald)
Salia überreicht sie euch, wenn ihr den Wald verlasst.

Feen-Bogen (Fundort: Waldtempel)
Gleich nach dem ersten verwinkelten Korridor werdet ihr auf ein großes Skelett treffen, das nach seinem Ableben den Bogen hinterlässt.

SCHLOSS HYRULE

Master-Schwert (Fundort: Zitadelle der Zeit)
Nur wenn ihr die drei Spirit-Steine eingesammelt habt, könnt ihr es an euch nehmen.

Okarina der Zeit (Fundort: Schlossgraben)
Zelda lässt diese fallen, nachdem ihr die drei Spirit-Steine in euren Besitz gebracht habt.

Maske der Wahrheit (Fundort: Maskenladen in Hyrule)
Verkauft als junger Link alle anderen Masken.

Flasche (Fundort: Hyrule-Marktplatz)
Helft als Erwachsener dem Geist in Hyrule, zehn Geister einzufangen (sie spuken in der Oberwelt von Hyrule).

Licht-Pfeile (Fundort: Zitadelle der Zeit)
Zelda gibt sie euch, bevor ihr gegen Ganondorf kämpft.

Goldhandschuhe (Fundort: Ganons Schloss)
Diese schnappt ihr euch im Schattenraum.

Große Fee (Fundort: Straße zum Schloss Hyrule)
Gabe: Dins Feuer

Große Fee (Fundort: Straße zu Ganons Schloss)
Gabe: verbesserte Verteidigung

Flasche (Fundort: Lon-Lon-Farm)
Gewinnt als junger Link Malons Super-Küken-Spiel.

DORF KAKARIKO

Hylia-Schild (Fundort: Dorf Kakariko)
Zieht bei Nacht das Grab mit den drei Pflanzen zurück und lasst euch in das Loch fallen!

Gleitstiefel (Fundort: Schattentempel)
Benutzt als Erwachsener das Auge der Wahrheit, um sie in einem verwirrenden Labyrinth zu finden.

Fanghaken (Fundort: Kakariko-Friedhof)
Findet als Erwachsener Boris' Grab, lasst euch hineinfallen und gewinnt das Rennen mit seinem Geist.

Auge der Wahrheit (Fundort: Brunnen in Kakariko)
Ihr müsst durch die Zeit reisen, um es zu erhalten.

Stein des Wissens (Fundort: Skulltula-Haus)
Ihr bekommt ihn für 20 Gold-Skulltula-Symbole.

Flasche (Dorf Kakariko)
Bringt als Junge die sieben Küken zur Besitzerin zurück.

GORONIA

Goronen-Rüstung (Fundort: Goronia)
Bringt als Erwachsener den rollenden Sohn des Goronenkönigs zum Stoppen und er gibt ihn euch.

Riesenmesser (Fundort: Goronia)
Ihr könnt es für 200 Rubine kaufen.

Goronen-Armband (Fundort: Goronia)
Erfreut den König mit Salias Lied und er überreicht es euch, sodass ihr fortan Bomben aufheben könnt.

TODESBERG

Biggorons Schwert (Todesberg-Krater)
Beendet die Handelssequenz des erwachsenen Link (für Details siehe Infokasten im Test dieser N-ZONE).

Stahlhammer (Fundort: Feuertempel)
Diese wertvolle Waffe ist im Feuertempel verborgen.

Große Fee (Fundort: Gipfel des Todesbergs)
Gabe: Drehattacke und Magiefähigkeit

Große Fee (Fundort: Todesberg-Krater)
Gabe: Magiefähigkeit verdoppeln.

ZORAS REICH

Zora-Anzug (Fundort: Zoras Reich)
Taut als Erwachsener den König auf.

Eisenstiefel (Fundort: Eishöhle)
Besiegt als Erwachsener die Eiswölfe.

Bumerang (Fundort: Jabu-Jabus Bauch)
Nicht zu verfehlen!

Enterhaken (Fundort: Wassertempel)
Nicht allzu schwer zu finden und sehr nützlich.

Große Fee (Fundort: Zora-Quelle)
Gabe: Farores Wind

Silberne Schuppe (Fundort: Zoras Reich)
Gewinnt das Tauchspiel, um diesen nützlichen Gegenstand zu bekommen.

HYLIA-SEE

Flasche (Fundort: See)
Findet im Wasser Prinzessin Rutos Brief.

Feuerpfeile (Fundort: See)
Stellt euch als Erwachsener auf die Plattform und schießt in die Sonne, wenn sie aufgeht.

Goldene Schuppe (Fundort: See)
Fangt beim Angeln einen 20-Pfund-Fisch.

GERUDOTAL

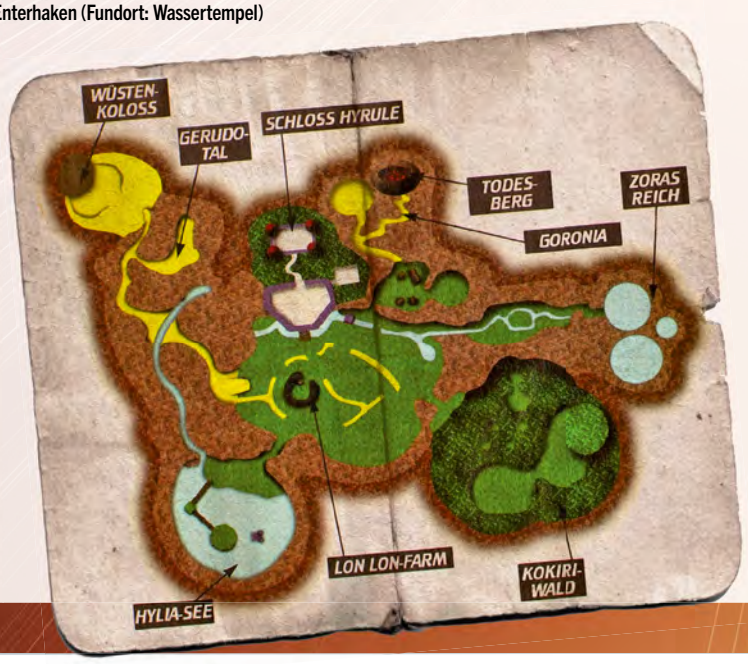
Gerudo-Pass (Fundort: Gerudo-Festung)
Befreit als Erwachsener die vier Tischler, um ein Freund der Gerudos zu werden.

Eis-Pfeile (Fundort: Gerudo-Festung)
Beendet das Gerudo-Training, um diese zu bekommen.

WÜSTENKOLOSS

Silberhandschuhe (Fundort: Geistertempel)
Nicht zu verpassen!

Große Fee (Fundort: Wüstenkoloss)
Gabe: Nayrus Liebe



GOLDENE SKULLTULAS

Sie sind überall zu finden und es gibt insgesamt 100 von ihnen. Für manche müsst ihr in frühere Abschnitte zurückkehren, da ihr sie nur mithilfe späterer Waffen (wie etwa des Bumerangs) bekommen könnt. Jeweils 10 Symbole befreien ein Kind von einem Fluch und ihr könnt sie im Skulltula-Haus im Dorf Kakariko besuchen.

10 Skulltulas: Große Geldbörse (ihr könnt damit 200 Rubine tragen)
20 Skulltulas: Stein des Wissens
30 Skulltulas: Riesige Geldbörse (ihr könnt damit 500 Rubine tragen)
40 Skulltulas: Krabbelminen
50 Skulltulas: Herzstück
100 Skulltulas: Riesiger Rubin

VOGELSCHEUCHEN

Wenn ihr als junger Link mit den beiden Vogelscheuchen am Hylia-See redet, werdet ihr herausfinden, dass eine von ihnen den Wunsch zu reisen hat, während die andere sehr musikalisch ist. Sprecht mit beiden von ihnen und spielt dann etwas auf eurer Okarina. Dies ist der Augenblick, in dem ihr kreativ sein könnt, da ihr ein eigenes Lied aus acht Noten komponieren müsst. Wenn die Vogelscheuche anfängt zu tanzen, solltet ihr euch die gespielte Melodie aufschreiben. Wenn ihr ihn als erwachsener Link nochmals besucht und ihr dasselbe Lied noch einmal vorspielt, kreiert ihr das Vogelscheuchen-Lied. Wenn ihr das Lied danach an bestimmten Orten spielt, wird die Vogelscheuche auftauchen. Ihr könnt mit dem Kletterhaken auf sie feuern und so Zugang zu neuen Gebieten erhalten.

ANGELN AM HYLIA-SEE

Das Angelspiel ist anfangs nur für den jungen Link zugänglich, da ihr zu der kleinen Insel in der Nähe der Vogelscheuchen schwimmen müsst. Es lohnt sich, auch als Erwachsener zum Hylia-See zurückzukehren, um das Minispiel zu absolvieren. Für 20 Rubine könnt ihr eure Angelrute in einen kleinen Teich auswerfen und versuchen, einen möglichst großen Fisch zu erwischen. Der Besitzer wird euch beibringen, wie es funktioniert. Wenn ihr einen Zehnpfünder fangen könnt, wird er euch mit einem Herzstück belohnen. Wenn ihr Links Haus durchsucht habt, könnte euch die Schrift auf der Wand aufgefallen sein, auf der der bisher größte Fisch erwähnt wurde. Jetzt wisst ihr, warum. Wenn ihr es schafft, einen 20-Pfund-Fisch zu angeln, bekommt ihr zur Belohnung die Goldene Schuppe.

DAS HAT ABER FOLGEN!

Gewusst wie: Als Paradebeispiel für den unglaublich hohen Grad an Komplexität verraten wir euch, wie ihr die Handelssequenzen des jungen und erwachsenen Link löst! Denn bevor man an ganz besondere Objekte gelangt, ist erst einmal gründliche Vorarbeit erforderlich. Besonders gelungen finden wir, dass sich der Tausch gewaltig in die Länge zieht – auch die Reaktionen der hylianischen Einwohner sind oftmals skurril und witzig!

Maskenhandel als junger Link

Grundsätzlich geht es dabei um die Masken aus dem Maskenladen von Hyrule. Bringt ihr dem Torwächter des Todesbergs die **FUCHSMASKE,** zahlt er euch 15 Rubine dafür. Wenn ihr wieder in den Maskenladen kommt, könnt ihr die **SCHÄDELMASKE** ausleihen. Ihr müsst sie dem Horror Kid in den verlorenen Wäldern geben, dem ihr Salias Lied vorgespielt habt. Daraufhin könnt ihr euch die **GRUSELMASKE** im Laden ausleihen, die ihr dem kleinen Jungen auf dem Kakariko-Friedhof gebt. Er ist dort nur tagsüber anzutreffen. Wenn ihr dies erledigt habt, könnt ihr euch die **HASENMASKE** ausleihen. Jetzt müsst ihr sieben Jahre in die Zukunft springen, um die Sequenz zu komplettieren. Danach könnt ihr zur Zeit des jungen Link zurückkehren. Wenn ihr die hylianische Steppe rechts neben der Lon-Lon-Farm untersucht, werdet ihr einen joggenden Mann sehen. Anfangs redet er nicht mit euch, also folgt ihm, bis er eine Ruhepause einlegt. Er wird euch dann von seinem Wunsch erzählen, frei wie ein Hase herumzulaufen und nicht von den Skeletten angegriffen zu werden. Tragt die Maske und er wird euch so viel zahlen, wie eure Geldbörse tragen kann. Wenn ihr wieder in den Maskenladen kommt, könnt ihr die **MASKE DER WAHRHEIT** aufsammeln. Herzlichen Glückwunsch! Ab jetzt versteht ihr, was Steine und Gegner denken. Total verrückt – **typisch** Zelda eben!

TAUSCH als ERWACHSENER Link

Dies ist etwas schwieriger als eure Kindheits-Handelssequenz, aber die Belohnung ist viel besser: Biggorons Schwert! Ihr müsst zuerst mit der Frau reden, die im Dorf Kakariko ihre Hühner sucht. Sie gibt euch ein EI, aus dem ein Taschenhuhn schlüpft. Zeigt Talon, der im gegenüberliegenden Haus vor sich hinschnarcht, das Taschenküken. Bringt das Huhn zu der Frau zurück, nachdem es davongelaufen ist. Tauscht es bei ihr gegen ein **BLAUES HUHN** ein. Tragt dieses Huhn zu dem merkwürdigen Mann, der in den verlorenen Wäldern am früheren Aufenthaltsort des einzelnen Horror Kids schläft. Nachdem er aufgewacht ist, gibt er euch einen seltsamen **PILZ.** Bringt diesen in den geheimen Trank-Laden in Kakariko. Die Schwierigkeit hierbei liegt im dreiminütigen Zeitlimit für diesen Weg, da der Pilz sonst verdirbt. Dies ist auch der Fall, wenn ihr den einfachen Weg über einen Teleport dorthin gehen wollt. Lauft also schnell aus den Wäldern heraus und schwingt euch auf euer Pferd. Nun schnell nach Kakariko und zum regulären Trank-Laden. Geht darin durch die hintere Tür und klettert draußen die Leiter hinauf in den geheimen Trank-Laden. Benutzt den Pilz vor der Frau hinter dem Tresen und sie gibt euch einen mysteriösen **TRANK.** Geht in die verlorenen Wälder zurück. Anstelle des merkwürdigen Mannes findet ihr nun ein kleines Mädchen. Im Austausch für den Trank überreicht es euch eine **SÄGE.** Diese müsst ihr zum Chef der Zimmerleute im Gerudotal bringen. Er gibt euch dafür wiederum ein kaputtes **GORONENSCHWERT.** Und wer kann es reparieren? Natürlich Biggoron, den ihr auf der Spitze des Todesberg-Passes findet. Leider ist er momentan nicht in der Lage zu arbeiten, da er Staub in den Augen hat. Er gibt euch ein **REZEPT FÜR AUGENTROPFEN,** das ihr zu König Zora in der Eishöhle bringen müsst. Er gibt euch für das Rezept einen Augapfel-Frosch, den ihr zum Wissenschaftler am Hylia-See bringen müsst. Wieder habt ihr dafür nur drei Minuten Zeit und diesmal wird es wirklich knapp. Am besten ist es, wenn ihr die Eishöhle durch den gefrorenen Wasserfall verlasst und ins Wasser springt, um mit dem Strom bis zur hylianischen Steppe zu schwimmen. So erreicht ihr Epona viel schneller. Falls ihr es schafft, macht der Wissenschaftler aus dem Frosch **BIGGORONS AUGENTROPFEN.** Diesmal habt ihr vier Minuten Zeit, um die Tropfen abzuliefern. Am besten nehmt ihr die Abkürzung von den verlorenen Wäldern nach Goronia. Wenn ihr Biggoron die Augentropfen gebt, überreicht er euch einen **AUFTRAGSZETTEL** für das Schwert. Ihr müsst drei Tage warten (oder entsprechend oft die Hymne der Sonne spielen), bevor ihr **BIGGORONS SCHWERT** endlich in den Händen haltet.

EUER SKULLTULA-WEGWEISER

Wir führen euch zu allen 100 Goldenen Skulltulas!

In Hyrule sind 100 Goldene Skulltulas versteckt. Jeweils zehn dieser Krabbeltiere befreien ein Kind von einem Fluch. Besucht ihr das Haus der Skulltula in Kakariko, könnt ihr die Spinnen gegen Prämien eintauschen.
10 Goldene Skulltulas: Geldbörse für 200 Rubine
20 Goldene Skulltulas: Stein des Wissens
30 Goldene Skulltulas: Geldbörse für 500 Rubine
40 Goldene Skulltulas: Eine fernzündbare Bombe
50 Goldene Skulltulas: Herzstück
100 Gold. Skulltulas: 200 Rubine bei jedem Besuch des Skulltula-Hauses

SKULLTULAS IN DEN TEMPELN UND HÖHLEN

Im Inneren des Deku-Baums

☑ 1. Die erste Goldene Skulltula findet ihr im Raum, in dem ihr den Kompass findet, auf der linken Seite.
☐ 2. Den nächsten Fund macht ihr an der Wand mit den Efeuranken, die nach oben führen.
☐ 3. Seid ihr im Untergeschoss angekommen, krabbelt eine Skulltula am Gitter.
☐ 4. Für die nächste Skulltula benötigt ihr Bomben und Bumerang. Kehrt dorthin zurück, wo ihr Gohma geplättet habt, und sprengt in diesem Areal die Wand auf.

Dodongos Höhle

☐ 5. Im Raum mit den hohen Treppenstufen, die ihr nach einer Bomben-Kettenreaktion erklimmen könnt, findet ihr den nächsten Krabbler ganz oben, gegenüber der Tür an dem Kletterefeu.
☐ 6. Nachdem ihr diesen Tempel bewältigt habt, betretet ihn noch einmal. Im Hauptraum fährt der rechte Pfahl nun in das erste Stockwerk. Von dort aus müsst ihr nun in den Treppenraum zurück. Da ihr nun von der anderen Seite gekommen seid, ist die Treppe noch deaktiviert und ihr befindet euch schon oben. Nun springt ihr von der Kante auf die untersten Treppenstufe und geht anschließend die Treppe herauf. Und dort erwartet euch nun eure wohlverdiente Spinne.
☐ 7. Lauft ihr durch den schmalen Flur mit den Mini-Dodongos, spielt dort die Vogelscheuchen-Fanfare und zieht euch mittels Haken an Peter heran.
☐ 8. Ihr gelangt in diesem Flur an eine Stelle mit einer porösen Wand. Lasst dort eine Bombe explodieren!
☐ 9. Kurz vorm Endboss gelangt ihr in einen Raum mit einer aufsprengbaren Mauer. Dort ist eine weitere Skulltula.

Jabu-Jabus Bauch

☐ 10. Im Raum, der sich direkt vor dem Herrscher Barinade befindet, ist die nächste Skulltula verborgen.
☐ 11./12. Kennt ihr den Raum mit den vielen Löchern, in die man sich hineinfallen lassen kann? Eine Etage tiefer warten zwei Skulltulas auf euch. Ihr erreicht sie mit dem Bumerang.
☐ 13. Dort, wo der Schalter in der Wasserlache zu finden ist, krabbelt die nächste Skulltula in der Nische.

Waldtempel

☐ 14. Am Waldtempel-Eingang, bei dem die zwei Baumstämme stehen, befindet sich auf der rechten Seite Kletterefeu. Darauf sitzt eine weitere Skulltula und wartet darauf, sich von euch mit dem Enterhaken fangen zu lassen.
☐ 15. Im Hauptraum mit den vier Fackeln befindet sich eine weitere Spinne bei der Nordtreppe rechts oben und kann ebenfalls mit dem Enterhaken eingesammelt werden.
☐ 16. Im rechten Hinterhof befindet sich im Nordwesten ein weiterer Krabbler auf einer erhöhten Ebene. Ihr gelangt darauf, indem ihr mit dem Enterhaken auf die Vorderseite der kleinen Kiste zielt. Nun müsst ihr die Spinne nur noch mit dem Haken einsammeln.
☐ 17. Wenn ihr euch im linken Hof auf der oberen Ebene befindet, springt auf die kaputten Säulen und geht bis zur Kante. An der Wand befindet sich eine weitere goldene Skulltula. Sammelt sie mit dem Haken ein.
☐ 18. Im Vorraum zum Boss müsst ihr die Wände schieben, um Räume freizulegen. In einem der Räume befindet sich die letzte Spinne des Waldtempels.

Feuertempel

☐ 19. Klettert ihr von #18 weiter nach oben, seht ihr die nächste gleich links an der Kraterwand sitzen.
☐ 20. Im Raum mit den rollenden Felsen könnt ihr eine geheime Vertiefung im Nordosten (wo die Decke dreieckig tiefer hängt) aufsprengen.
☐ 21. Im gleichen Raum am oberen, nordwestlichen Eingang könnt ihr euch mithilfe der Vogelscheuche nach oben begeben. Im nächsten Raum sitzt dann die goldene Spinne.
☐ 22. Spielt an der westlichen Seite des großen Lavaraums die Hymne der Zeit. Im nächsten Raum wartet die Skulltula.
☐ 23. Seid ihr auf der Suche nach dem Masterschlüssel, sitzt diese Skulltula im zweiten Raum an der Wand.

Eishöhle

☐ 24. Im Hauptraum mit den drehenden Klingen versteckt sich eine Skulltula hinter drei großen Eiszapfen. Zerstört diese mit dem Schwert und schnappt euch die Spinne mit dem Haken.
☐ 25. Im östlichen Raum befindet sich eine weitere Spinne. Nehmt euch eine Flasche blaues Feuer mit und befreit das Herzstück. In derselben Richtung an der Wand befindet sich die Skulltula.
☐ 26. Die letzte Skulltula der Eishöhle ist im Raum mit dem Eisblockrätsel. Die Spinne befindet sich an der östlichen Wand über der Grube. Benutzt den Enterhaken, um an sie heranzukommen.

Wassertempel

☐ 27. Im ersten Stockwerk im Raum unten links hinter dem Kristall an der Wand
☐ 28. Im ersten Stockwerk im Raum mit den Stromstellen hängt sie unübersehbar an der hinteren Wand.
☐ 29. An der nördlichen Wand im Raum mit den beweglichen Plattformen, die den Wasserfall hinunterführen
☐ 30. Im Hauptraum könnt ihr sie ebenfalls an der nördlichen Wand mit dem Enterhaken erreichen.
☐ 31. Diese krabbelt im Raum mit den rollenden Felsen an der westlichsten der Wände umher.

Brunnen von Kakariko

☐ 32. Hinter der linken der beiden verschlossenen Türen im Hauptraum sitzt sie an der nördlichen Wand.
☐ 33. In der Ecke des Raumes, hinter der rechten verschlossenen Türe des Hauptraumes
☐ 34. Kriecht ihr in der nördlichsten Ecke durch ein Loch und folgt dann der Tür, verbirgt sie sich über einer Truhe an der Wand.

Schattentempel

☐ 35. In der östlichsten Kammer mit der großen Klinge an der östlichsten Wand
☐ 36. Im südwestlichen Raum mit dem steinernen Schirm, an der südlichen Wand
☐ 37. Diese versteckt sich im ersten Schädelraum hinter einer der Schädelstatuen.
☐ 38. Steht ihr schräg vor dem Boot und spielt das Lied der Vogelscheuche, könnt ihr euch mit dem Enterhaken auf diese ziehen, um das Spinnentier zu erreichen.
☐ 39. Kurz vor Schluss befindet sich im westlichen Teil wieder ein Schädelraum. Hinter den drei sich drehenden Schädeln findet ihr die Skulltula.

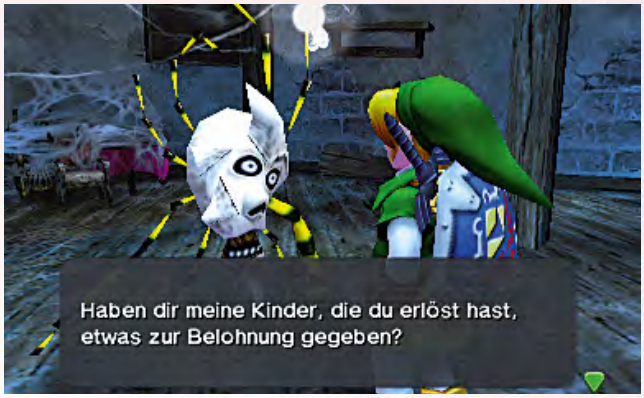
Geistertempel

☐ 40. Im ersten Stock, im westlichen Teil des Tempels, im östlichen langen Raum sitzt sie an einem der nördlichen Gitter.
☐ 41. In der Nähe des Hauptraumes, könnt ihr mit Krabbelminen Licht einfallen lassen. Die Skulltula sitzt an der Wand, an der ihr hinaufgeklettert seid.
☐ 42. Vor dem Zwischenboss, über der Türe, durch die ihr hineingekommen seid
☐ 43. Spielt das Lied der Zeit in dem Raum mit den rollenden Felsen. Der Zeitblock verschiebt sich und zum Vorschein kommt eine Skulltula.
☐ 44. Im Hauptraum mit der Statue sitzt sie auf der nordwestlichen Plattform.

SKULLTULAS AUF DER EBENE VON HYRULE

Kokiri-Wald

☐ 45. Hierfür müsst ihr in der Vergangenheit sein (kleiner Link)! Im Kokiri-Wald geht ihr hinter das Haus, das sich links



neben dem Labyrinth befindet. Benutzt den Bumerang, um die Spinne dort einzusammeln.

☐46. Geht zum weichen Erdboden-Feld hinter dem Shop und benutzt eine Flasche mit Käfern. Die Skulltula wird anschließend aus der Erde springen und ihr könnt sie einsammeln.

☐47. Hierfür müsst ihr in der Zukunft sein (großer Link)! Auf dem Baumhaus der Zwillinge befindet sich eine weitere goldene Spinne. Zieht euch mit dem Enterhaken hoch und schnappt sie euch!

Verlorene Wälder

☐48. Geht zum Raum mit der Brücke. Der befindet sich vom Eingang der verlorenen Wälder aus: Links, Links. Dort befindet sich ein Feld weicher Erde. Benutzt eine Flasche mit Käfern und wartet, bis die Spinne rausspringt.

☐49. Ein weiteres Stück weiche Erde findet ihr im verborgenen Flur. Ihr kommt vom Eingang so hin:
Rechts, Links, Rechts, Links, Links. Benutzt auch hier wieder eine Flasche Käfer und die nächste Skulltula erscheint.

☐50. Pflanzt auf diesem Feld auch eine magische Bohne und reist in die Zukunft. Begebt euch zurück zu dem Stückchen weicher Erde.

☐51. Geht bei Nacht zur heiligen Lichtung und klettert im Nordteil auf die östliche Mauer. Dort befindet sich eine weitere Spinne. Sammelt sie mit dem Haken ein.

Ebene von Hyrule

☐52. Rechts neben der Stadt Hyrule steht ein Baum. Platziert vor ihm eine Bombe und es wird sich ein Loch im Boden öffnen. Springt hinein und holt euch den goldenen Achtbeiner mit dem Enterhaken.

☐53. Hierfür benötigt ihr Dins Feuer oder Feuerpfeile. Die nächste Spinne findet ihr im Gerudo-Tal. Klettert auf den Vorsprung hoch, der in der Richtung des Todesberges liegt. Am Boden befindet sich ein Steinkreis. Legt eine Bombe in die Mitte und ein Loch wird erscheinen. Springt hinein und zerstört das Spinnennetz. Dahinter werdet ihr an der Wand den Krabbler finden. Holt ihn euch mit dem Enterhaken.

Lon-Lon-Farm

☐54. Hierzu müsst ihr euch gegen den Baum beim Farmhaus rollen.

☐55. In der Nacht auf der Rückwand des Bretterverschlages der Pferdekoppel

☐56. In der Nacht auf einem der oberen Fenster des Farmhauses

☐57. An der Außenwand der Scheune könnt ihr sie euch mit dem Bumerang schnappen.

Hyrule-Markt

☐58. Gleich neben der Zugbrücke in dem Wachhaus. Rollt in die rechte der beiden Kisten, um das Spinnentier aufzuscheuchen!

Hyrule-Schloss

☐59. Rollt gegen den Baum, der gleich am Anfang des Schlossgebiets steht.

☐60. In dem Gebiet um Ganons Schloss befindet sie sich kurz vor dem östlichen Ausgang über der Lava an der Wand.

☐61. Spielt die Hymne des Sturms bei einem Baum an dem Ort, wo ihr durch das Loch ins Schlossinnere klettern könnt. Dann öffnet sich ein Loch im Boden, in dem sich eine Skulltula versteckt.

Kakariko

☐62. Rollt euch gleich am Eingang des Dorfes gegen den Baum.

☐63. In der Nacht an der Außenwand des nördlichsten Hauses

☐64. In der Nacht am obersten Teil des Aussichtsturms

☐65. Eine Skulltula hat sich sehr unklug versteckt: Nämlich direkt an der Wand des Skulltula-Hauses bei Nacht!

☐66. Ebenfalls nachts findet ihr sie bei der Konstruktion in der südöstlichen Ecke des Dorfzentrums.

☐67. Auf dem Dach von Impas Haus

Kakariko-Friedhof

☐68. Setzt in der nördlichen Friedhofsecke einen Käfer aus der Flasche auf die Erde.

☐69. An der südlichen Wand ganz rechts wartet sie auf euch.

Todesberg und Krater

☐70. Nutzt eine Bombe gleich am Eingang des Gebiets an einer seltsam gefärbten Wand.

☐71. Lasst einen Käfer aus der Flasche über der Erde vor Dodongos Höhle frei.

☐72. Nutzt in der Nacht den Stahlhammer auf die roten Blöcke am Ende des Gebietes Richtung Bergspitze.

☐73. Nutzt in der Nacht den Stahlhammer auf die roten Felsen in dem umzäunten Gebiet vor Dodongos Höhle.

☐74. Gleich am Kratereingang versteckt diese sich in einer Kiste links.

☐75. In der Nähe des Teleportfeldes ist ein Fleckchen lockere Erde. Nutzt hier einen Käfer in der Flasche.

Goronia

☐76. Im obersten Teil der Goronenstadt ist nordwestlich eine Labyrinth-Höhle. Ganz im Nordosten wartet das glänzende Getier in einer Kiste.

☐77. In der Nacht sitzt eine Skulltula auf der Rückseite des mit Seilen verbundenen Podests.

Zora-Reich

☐78. In der Zukunft befindet sich in der Nacht beim gefrorenen Wasserfall eine Skulltula. Holt sie euch mit dem Haken.

Zora-Quelle

☐79. Hierfür müsst ihr der kleine Link sein! Südöstlich steht ein Baum auf einer kleinen Insel. Rollt gegen den Baum und erweitert eure Spinnensammlung um eine!

☐80. Hierfür müsst ihr ebenfalls klein sein! Klettert bei Nacht auf den großen Ast neben dem Eingang. An der gegenüberliegenden Wand befindet sich eine weitere Spinne. Sammelt sie mit dem Bumerang ein!

☐81. Hierfür müsst ihr in der Zukunft sein und im Besitz der silbernen Handschuhe und der Linse der Wahrheit! Kehrt bei Nacht zu der Insel mit dem Baum zurück. Dort liegt ein großer Fels. Hebt ihn hoch und schmeißt ihn weg. Spring in den Eingang, den ihr dadurch aufgedeckt habt. Aktiviert die Linse und ihr werdet einige große Spinnen sehen. Lauft den Gang entlang, klettert die Leiter hoch und ihr werdet das goldene Ungeziefer finden.

Zora-Fluss

☐82. Hierfür müsst ihr in der Vergangenheit sein! Die erste Skulltula am Zora-Fluss findet ihr gleich, wenn ihr bei Nacht das Gebiet betretet. Dort steht ein schmaler Baum. Rollt dagegen und die Spinne fällt herunter.

☐83. Hierfür müsst ihr ebenfalls in der Vergangenheit sein! Am Ende des Flusses gibt es eine Leiter. Darauf krabbelt eine Skulltula herum.

☐84. Hierfür müsst ihr in der Zukunft sein! Steigt bei Nacht auf die magische Bohnenpflanze und springt bei dem Felsen mit dem Steinkreis ab. Sprengt den Felsen weg und schnappt euch die nächste Spinne, die auf euch in dem Loch wartet!

☐85. Hierfür müsst ihr ebenfalls in der Zukunft sein! Begebt euch bei Nacht zu dem Zaun in der Nähe des Zora-Reich-Eingangs. Dort hat es sich an der Wand eine goldene Spinne bequem gemacht. Schnappt sie euch mit dem Enterhaken!

Hylia-See

☐86. Hierfür müsst ihr in der Vergangenheit sein! Sucht bei Nacht die Rückseite des Labors auf. Dort hat sich eine Skulltula breit gemacht. Fangt sie mit dem Bumerang!

☐87. Neben dem Labor findet ihr ein Feld weicher Erde. Benutzt eine Flasche mit Käfern und wartet auf die Spinne.

☐88. Hierfür müsst ihr in der Zukunft sein! Geht in das Labor hinein und lasst euch zum Boden des Beckens sinken. Rollt gegen die Holzkiste und die nächste Skulltula erscheint.

☐89. Hierfür müsst ihr in der Vergangenheit sein! Eine weitere Skulltula wartet bei Nacht auf der Insel auf euren Besuch.

☐90. Hierfür müsst ihr in der Zukunft sein! Auf derselben Insel zieht ihr euch bei Nacht auf den alten Baum hoch. Benutzt den Enterhaken dafür Auf der Spitze des Baumes krabbelt die letzte Skulltula des Hylia-Sees.

Gerudotal

☐91. Benutzt einen Käfer aus der Flasche, um diese Skulltula aus der Erde im südlichen Teil des Tals zu scheuchen.

☐92. Nachts kurz nach der Brücke, in der Nähe des kleinen Wasserfalls

☐93. Hinter dem Zelt an der Wand

☐94. Dem Zelt gegenüber hängt sie an der Wand hinter ein paar Säulen.

Gerudo-Festung

☐95. Eine sitzt auf dem Dach des Gefängnisses.

☐96. Sie krabbelt in der Nacht direkt auf der großen Zielscheibe herum.

Gespensterwüste

☐97. Recht zentral in der Wüste findet ihr ein steinernes Häuschen, bewohnt von einer goldenen Spinne.

Wüstenkoloss

☐98. In der Nacht sitzt dieser Krabbler auf dem Stamm einer der Palmen im Süden.

☐99. Steigt in der Nacht auf die Bohnenpflanze im Nordosten. Sie bringt euch direkt zur Skulltula.

☐100. Benutzt die Käfer auf dem Fleckchen Erde.

MIT HERZ UND VERSTAND

Wir verraten euch, wie ihr jedes der 36 Herzteile von Ocarina of Time 3D findet!

Ebene von Hyrule

1. Das erste Herzteil findet ihr am Eingang zum Hylia-See. Dort befindet sich ein umzäunter, quadratischer Abschnitt. Wenn ihr eine Bombe in die Mitte legt, wird ein Loch aufgesprengt. Drinnen bietet euch ein findiger Verkäufer ein Herzteil feil.
2. Nordwestlich der Lon-Lon-Farm steht ein einzelner Baum; legt eine Bombe daneben und wieder tut sich ein Loch auf. Holt euch das Herzteil mit der goldenen Schuppe oder dem Enterhaken.

Lon-Lon-Farm

3. Betretet als junger Link das Lagerhaus im Südwesten. Zieht die Kisten zur Seite, sodass ihr die hinterste Ecke erreicht. Krabbelt ihr durchs Loch, findet ihr ein Herzteil im Heuballen.

Marktplatz

4. Der zweite Preis auf der Kegelbahn ist ein Herzteil.
5. Hierfür ist das Auge der Wahrheit von Vorteil! Spielt das Schatztruhenspiel in der Nacht und wählt immer die Kiste, in der der kleine Schlüssel ist. In der letzten Truhe im sechsten Raum findet ihr dann das Herzchen.
6. In der Nacht streunen viele Hunde über den Marktplatz. Wenn ihr den weißen Hund berührt, der sich hinter der Theke links der Straße zum Ausgang versteckt, folgt er euch. Betretet nun die Gasse und gleich links die einzige offene Tür. Wenn der Frau ihren Hund bringt, schenkt sie euch ein Herzteil.

Verlorene Wälder

7. Geht als kleiner Link gleich vom Eingang aus rechts und lasst euch dann eine Ebene nach unten fallen. Zeigt den Horrorkids eure Okarina und spielt ihre Lieder nach. Wenn ihr das dreimal schafft, bekommt ihr ein Herzteil.
8. Nehmt gleich die erste Abzweigung links nach dem Eingang und stellt euch auf den Baumstumpf. Spielt dem Horrorkid Salias Lied vor und es schenkt euch ein Herzteil. Ihr habt einen wahren Freund gefunden.

Kakariko

9. Dazu müsst ihr auf Impas Dach gelangen. Springt dann an der Ostseite herunter und ihr landet auf einer Art Terrasse. Klettert dort durch das Loch in der Wand und ihr findet eine Kuh und ein Herzteil!
10. In der Windmühle ruht ein Herzteil auf einem Vorsprung. Schnappt es euch als junger Link mit dem Bumerang.
11. Wenn ihr 50 goldene Skulltulas getötet habt, könnt ihr das Herzteil im Haus der Skulltulas als Preis mitnehmen.
12. Auf dem Dach des Trankladens steht ein Kerl herum. Sprecht ihn an und er schenkt euch ein Herzteil. Wie nett!

Friedhof von Kakariko

13. Der zweite Grabstein von rechts, gegenüber von dem großen Grab, lässt sich verschieben. Springt in das Loch und spielt zweimal die Hymne der Sonne, um eine Truhe erscheinen zu lassen.
14. Dieses Herzteil findet ihr, wenn ihr als junger Link das Grabungsspiel mit dem Friedhofswärter macht. Es ist allerdings purer Zufall, ob ihr es findet, also stellt euch auf hohe Rubinkosten ein.
15. Pflanzt eine Bohne links vom Eingang in das Fleckchen Erde. Wenn sie gewachsen ist, könnt ihr über die Pflanze einen Vorsprung mit Herzteil erreichen.
16. Falls ihr den Enterhaken schon erhalten habt, könnt ihr den Friedhofswächter erneut herausfordern. Wenn ihr den Parcours in weniger als einer Minute vollendet, winkt als Belohnung ein Herzteil. Da ist aber Beeilung angesagt.

Goronia

17. Nachdem ihr alle Fackeln am Boden entzündet habt, beginnt die Goronen-Vase, sich zu drehen. Werft von oben eine Bombe hinein und sie spuckt ein Herzteil aus! Das müsst ihr nur noch einsacken.

Todesberg und Krater

18. Pflanzt als kleiner Link eine Bohne in die Erde vor Dodongos Höhle. Klettert dann später die Pflanze hinauf und ihr findet ein Herzteil.
19. Am Kratereingang befindet sich eine zu erkletternde Wand. Pflanzt eine Bohne vor ihr und sie führt euch direkt zu einem wartenden Herzteil.
20. Neben dem Teleportfeld im Kraterzentrum befindet sich ebenfalls ein Fleckchen Erde. Wenn ihr auch hier eine Bohne pflanzt, die ihr als Erwachsener nutzen könnt, führt sie euch zum Herzteil

Hylia-See

21. Angelt als junger Link beim Angelspiel einen Zehnpfünder und zeigt ihn dem Mann, um ein weiteres Herzteil zu erhalten. War doch gar nicht so schwer!
22. Habt ihr erst die goldene Schuppe ergattert, könnt ihr bis zum Grund des Sees tauchen. Berührt den Boden und sprecht danach mit dem Mann aus dem Labor. Ihr bekommt das Herzteil als Belohnung.
23. Auf dem Dach des Labors liegt ebenfalls ein Herzchen herum. Um es zu erreichen, nutzt ihr entweder eine Bohne oder die Vogelscheuche.

Zora-See

24. Mitten im See befindet sich eine Säule mit einem Herzteil darauf. Schnappt es euch als Kind mit dem Bumerang.
25. Stellt euch auf die Äste im Wasser und zieht die Ocarina hervor. Nun erscheinen ein paar Frösche. Spielt ihnen die Hymne des Sturms vor und sie freuen sich so sehr, dass sie euch ein Herzteil schenken!
26. Nachdem ihr Herzteil Nummer 25 habt, spielt ihr den Fröschen die fünf anderen Stücke vor (nur die, die euch nicht teleportieren!). Dann wachsen die

Frösche und lassen euch ein Minispiel spielen. Schafft ihr das, winkt euch noch ein Herzteil!
27. Kurz vor dem Ausgang wartet noch eines der Herzteile auf einer erhöhten Plattform auf euch. Klettert auf den höchsten Punkt und werft den Bumerang danach!

Zora-Reich

28. Entzündet als Kind alle fünf Fackeln im Reich der Zoras.
29. Wenn ihr als erwachsener Link zurückkehrt, werdet ihr merken, dass Jabu-Jabu verschwunden ist. Springt über die erschienenen Eisplatten, um ganz im Osten ein Herzteil zu erreichen.
30. Habt ihr die Eisenstiefel und das Zora-Outfit, zieht beides an und ihr findet ein Herzteil auf dem Grund des Brunnens.

Eishöhle

31. Im Raum ganz rechts, wo sich das blaue Feuer befindet, ist ein Herzteil in rotem Eis eingeschlossen.

Gerudo-Tal

32. Hinter dem Wasserfall ganz im Norden befindet sich das Herzteil auf einem Vorsprung.
33. Wenn ihr auf der Brücke steht und dem Wasserlauf nachseht, werdet ihr einen Vorsprung mit einer Kiste entdecken. Schnappt euch als kleiner Link das Huhn, um hinüberzufliegen, und rollt euch dann in die Kiste, um das Herzteil zu erhalten.

Gerudo-Festung

34. Ganz oben auf der Festung befindet sich eine Truhe mit dem Herzteil. Wenn ihr die Festung durch eine der südlichen Türen verlasst, erreicht ihr ein paar Lianen, an denen ihr hochklettern könnt. Ruft die Vogelscheuche und zieht euch mit dem Haken zur Truhe. Schon gehört euch eine weitere Belohnung!
35. Wenn ihr alle Arbeiter gerettet und den Gerudo-Pass erhalten habt, reitet nach Osten. Falls ihr beim Minispiel über 1.000 Punkte erreichet, nennt ihr ein weiteres Herzteil euer Eigen.

Wüstenkoloss

36. Direkt vor dem Eingang zum Geistertempel befindet sich ein Fleckchen Erde. Pflanzt wie gewohnt eine Bohne und klettert auf ihr zum Herzteil, wenn sie ausgewachsen ist. Herzlichen Glückwunsch! Nun ist Link mit maximaler Herz-Energie ausgestattet.

EASTEREGGS

Einige der vom N64-Original her bekannten Eastereggs oder Cheats funktionieren in der 3DS-Fassung von Ocarina of Time nicht mehr. Dafür fanden wir noch einige Eastereggs heraus, die auch in der 3D-Neuauflage entdeckt werden können. Viel Spaß!

Skyward Sword Poster:
Nachdem ihr in das Gefängnis in der Gerudo-Festung geworfen wurdet, brecht aus und schaltet die Wächter aus. Zerstört nun die Holzkisten. Hinter einer dieser Kisten findet ihr ein Poster zu dem neuen **Legend of Zelda**-Teil, **Skyward Sword.**

Versteckte Bowser-Brosche:
Besucht Malon auf der LonLon-Farm. Betrachtet ihr Halstuch und ihr werdet feststellen, dass sie eine Brosche trägt. Die Form der Brosche ist Bowsers Gesicht.

Die Fenster zum Hinterhof:
Begebt euch zu dem Hinterhof des Schlosses Hyrules. Wenn ihr durch das rechte Fenster blickt, könnt ihr verschiedene Gemälde mit Nintendo-Charakteren darauf sehen. Richtet euch nun zum linken Fenster. Zielt mit der Steinschleuder auf die Topfpflanze und schießt. Jemand wird euch anbrüllen und anschließend eine Bombe nach euch werfen.

Der kahle Fischer:
Wenn ihr als erwachsener Link zum Anglerteich geht, wird euch auffallen, dass der Fischer einen Hut trägt. Wenn ihr es richtig anstellt, könnt ihr ihm den Hut mit der Angel wegschnappen. Er wird sauer auf euch sein und nie wieder den Hut tragen.

3DS N-ZONE HIT

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Capcom | Hersteller: Capcom | Termin: 27. Januar 2012

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Text | Thomas Eder

Mit dem neuesten Ableger der Horror-Serie besinnt sich Capcom auf die alten Qualitäten seiner Erfolgsreihe – und liegt damit genau richtig!

Mittlerweile sind es 15 Jahre, die Capcoms Survival-Horror-Spielereihe auf dem Buckel hat. Nach den letzten Ablegern für die PS3, Xbox und auch den 3DS mehrten sich kritische Stimmen aus den Reihen der Fans – **Resident Evil 5** und **Mercenaries** hätten sich zu sehr von ihren Wurzeln entfernt und Story und Atmosphäre zugunsten der Balleraction vernachlässigt. **Revelations** wartet daher mit einer großen Story, düsteren Spielumgebungen, einer schaurigen Atmosphäre und trotzdem einer Menge Action auf – und das auf dem Nintendo-Handheld! Der 3DS wird erwachsen. ■

SPANNUNG GARANTIERT

Alte Bekannte, neue Gesichter, Bioterror-Organisationen und Killerviren – eben genau das, wonach sich die Resi-Fans gesehnt haben!

Nachdem uns in **Resident Evil: Mercenaries** lediglich das nackte **Resi**-Gameplay ohne jegliche Hintergrundgeschichte geboten wurde, legten die Entwickler bei **Revelations** großen Wert auf eine spannende Story, wie wir sie von den Fassungen für Heimkonsolen kennen.

Die Handlung wird dabei anfangs in Rückblenden erzählt, was einen schönen Einstieg darstellt. Zuerst schlüpft ihr in die Rolle der aus den Vorgängern bekannten Jill Valentine, die in Begleitung des Serienneulings Parker auf dem verlassenen Kreuzfahrtschiff „Queen Zenobia" nach ihrem früheren Partner Chris Redfield sucht. Dieser ist auf dem Kahn bei Nachforschungen gegen einen Virus der Vereinigung Veltro spurlos verschwunden – sein letztes Lebenszeichen war ein Notsignal. Die nächste Rückblende entführt euch in die einst von Mutanten belagerte und nach einem Gegenschlag der Menschen verwaisten Stadt Terragriga, wo ihr mit Jill und Parker im Auftrag der BSAA, einer Organisation gegen Bioterrorismus, den Strand nach Biomasse untersucht. Zurück auf der Queen Zenobia bekommt ihr es dann mit den „BOW" genannten Gegnern zu tun, bevor ihr euch im nächsten Abschnitt als Chris in Begleitung seiner neuen Partnerin Jessica in einer Eiswüste und an einer Flugzeugabsturzstelle herumtreibt. Nach und nach erfahrt ihr mehr über die Geschehnisse, Zusammenhänge und Hintergründe der Story – ihr erlebt etwa die Flucht aus Terragriga vor den BOWs und weitere in der Vergangenheit liegende Ereignisse. So springt ihr häufig zwischen den Schauplätzen, was einerseits für Abwechslung sorgt, andererseits auch etwas über die überschaubare Anzahl an wirklich unterschiedlichen Umgebungen hinwegtäuscht. Aber nicht nur die Schauplätze wechseln oft: Neben den beiden aus Jill und Parker sowie Chris und Jessica bestehenden Teams spielt ihr mit einem weiteren, teils etwas albern aus der Reihe tanzendem Duo: Quint und Keith, die mit ihrer unbekümmerten Art für etwas Humor und frischen Wind im Spielverlauf sorgen.

Die Story und deren Inszenierung sind den Entwicklern von Capcom hervorragend gelungen, sodass **Revelations** sich nicht hinter den großen Teilen der **Resi**-Reihe verstecken muss und von **Mercenaries** enttäuschte Handheld-Horror-Fans wieder glücklich stimmen wird.

Einer der weitläufigen Schauplätze des Spiels ist das verlassene Kreuzfahrtschiff „Queen Zenobia".

Bioterror, Viren, Mutanten und Verrat – die serientypische Story fesselt von der ersten Minute an.

Das dritte Team, das ihr in der Kampagne steuert, besteht aus den Serienneulingen Quint und Keith.

TOLLE ACTION, SIMPLE RÄTSEL

Rückkehr zu alten Stärken: Spielerisch geht Capcom keine Experimente ein. Gut so!

Das Gameplay erinnert an das legendäre **Resident Evil 4**, in dem der Schwerpunkt auf der Action liegt. Von der Ballerorgie **Mercenaries** ist **Revelations** dennoch weit entfernt, denn trotz der vielen Kämpfe müsst ihr stets auch sehr bedacht vorgehen und etwa Munition sparen, Gegner analysieren oder auch mal euren Partner ranlassen. Besonders die fast durchgehend herrschende Knappheit an Munition erlaubt es euch nicht, wild durch die Gegend zu ballern.

Mit eurer Spielfigur, auf die ihr meistens von hinten und beim Zielen und Schießen über die Schulter blickt, durchstreift ihr die Abschnitte und sammelt dort Informationen und fürs Weiterkommen wichtige Items wie etwa Schlüssel oder Embleme ein. Wie zuvor seid ihr dabei in der Bewegungsfreiheit etwas eingeschränkt – während ihr euch kinderleicht über Geländer schwingt, wird die Spielwelt oft von kniehohen Objekten begrenzt, über die ihr nicht hinwegkommt, und das auch nicht sollt. Dies kann jedoch verschmerzt werden, da es dem Spielspaß keinen Abbruch tut. Eine Schwäche beim Gameplay hingegen sind die Rätsel, die zumeist aus sehr simplen Schiebeaufgaben bestehen. Der Anspruch dabei hält sich stark in Grenzen, ebenso wie Standardaufgaben à la „Hole Schlüssel X aus Raum Y, um den Raum X zu öffnen". So streift ihr oft mehrmals dieselben Laufwege in den Abschnitten entlang, nur um irgendein Teil zu beschaffen. Doch ist auch dies halb so wild: Auf euren Touren wird euch dank der hartnäckigen BOWs ganz sicher nicht langweilig werden! Wie in den meisten **Resi**-Spielen existieren in **Revelations** auch wieder in den Abschnitten verteilte Kisten, in denen ihr Items und Ausrüstungsgegenstände lagern könnt, die nicht mehr in euer begrenztes Inventar passen. Apropos Inventar: Durch die häufigen Wechsel zwischen den drei Teams habt ihr deren verschiedene Inventare schwer im Überblick – gelegentlich nervt es, wenn man eine neue Episode beginnt und dann wieder einmal mit leeren Händen dasteht, obwohl man sich gerade noch gut eingedeckt hat. Eine Möglichkeit, frei während des Spielens zu speichern, existiert nicht – das Spiel gibt euch Checkpoints vor, die doch recht weit auseinanderliegen.

Wild durch die Gegend ballernd kommt ihr in **Revelations** nicht weit. Stattdessen müsst ihr Munition sparen – egal wie brenzlig die Situation auch sein mag!

Die Rätsel sind nur wenig anspruchsvoll und beschränken sich auf simple Spielchen, bei denen in der Regel der Touchscreen zum Einsatz kommt.

„Die ständige Knappheit an Munition erlaubt es euch nicht, wild durch die Gegend zu ballern"

SCANNEN, BASTELN, BALLERN UND MEHR

Diese neuen Spielzeuge nehmt ihr mit ins Abenteuer.

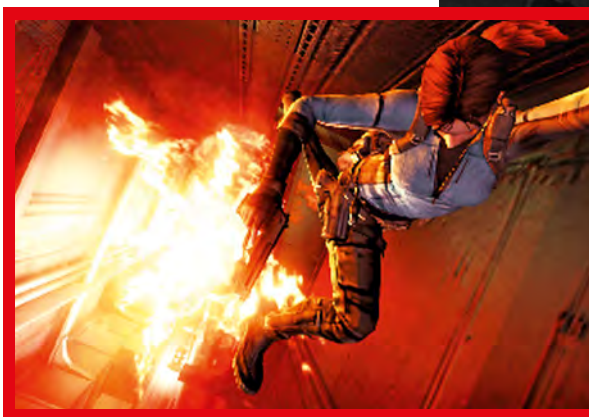
In **Revelations** erwartet euch ein reichhaltiges Angebot an Waffen und Ausrüstungsgegenständen. Neu ist der Genesis-Scanner, mit dem ihr Biomasse analysiert. Wenn ihr lebende oder ausgeschaltete Gegner scannt, bekommt ihr dafür immer wieder Heilkräuter. Auch zum Aufspüren versteckter Gegenstände, die ihr ohne Genesis nicht erkennen würdet, eignet sich das neue Spielzeug. Besonders in den höheren Schwierigkeitsstufen ist der Einsatz des Genesis-Bioscanners unverzichtbar, da ihr so eure knapp bemessenen Munitionsvorräte und Gesundheit aufstocken könnt. Eure Waffen könnt ihr im Spielverlauf dank eines clever durchdachten Upgade-Systems aufrüsten und modifizieren – außerdem erwarten euch ein paar interessante Items wie besondere Granaten, die vor der Explosion erst noch Gegner anlocken. Diese Neuerungen bereichern das Gameplay, verleihen dem Spiel mehr Tiefgang und trösten zumindest ein wenig über die simplen Rätsel hinweg.

Scannen lohnt sich! Ihr könnt versteckte Gegenstände finden und erhaltet außerdem noch Heilkräuter für das Scannen von Gegnern.

TECHNIK MIT WOW-EFFEKT

Bei der Grafik und dem Sound lässt Capcom mal wieder nichts anbrennen.

Bringen wir's mit nur wenigen Worten auf den Punkt: **Revelations** sieht fantastisch aus – vor allem in Verbindung mit dem hervorragenden, zusätzlich im Spiel regulierbaren 3D-Tiefeneffekt! Bereits bei unseren ersten Anspielsessions hat uns die Grafik mit ihren tollen Details, Effekten und Animationen beeindruckt, doch wir waren skeptisch, ob das hohe technische Niveau den gesamten Spielverlauf über gehalten wird. Und ja: Auch wenn es die ein oder andere weniger ansehnliche Ecke in den Spielumgebungen gibt, ist die Gestaltung der Spielwelt insgesamt sehr gelungen. Dasselbe gilt auch für die Spielfiguren, die nicht nur top aussehen, sondern zudem auch noch gut vertont wurden. So wurden Synchronsprecher für die deutsche Sprachausgabe eingesetzt, die bis auf kleine Ausnahmen einen ordentlichen Job abgeliefert haben. Auf Wunsch könnt ihr das Spiel aber auch auf Englisch mit den Originalsprechern genießen. Die cineastische Musikuntermalung passt sich dem Geschehen auf dem Bildschirm an und trägt wie die Soundeffekte viel zur gelungenen Atmosphäre bei – Kopfhörer sind beim Spielen von **Revelations** Pflicht!



Die cineastischen Zwischensequenzen sind auch aus technischer Sicht hervorragend gemacht.

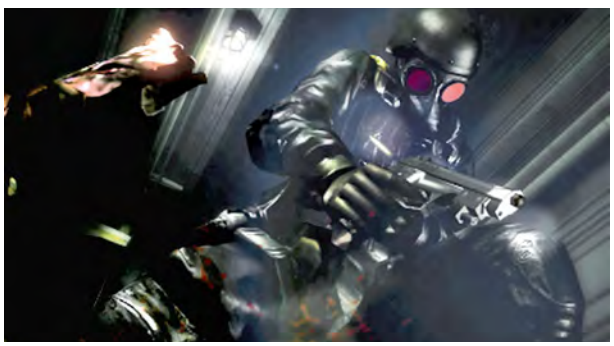
Der vorbildlich eingesetzte 3D-Effekt kann zusätzlich zu dem Schieberegler auch noch in den Spieleinstellungen in drei Intensitätsstufen geregelt werden.

Das Design der Gegner ist gewohnt genial: Stellt euch auf zahlreiche Widersacher und natürlich auf spektakuläre Bossfights ein!

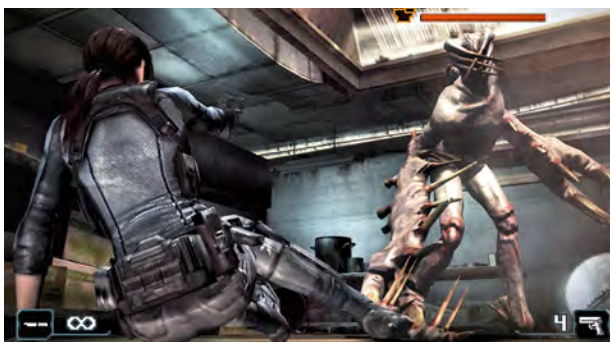
FURCHT UND SCHRECKEN!

Im neuesten Ableger der Survival-Horror-Reihe haben die Entwickler großes Augenmerk auf eine gruselige Atmosphäre gelegt!

Aus dem Zusammenspiel zwischen der hervorragenden Optik und dem gelungenen Sound ergibt sich eine herrlich schaurige Atmosphäre, wie man sie bislang in nur sehr wenigen Handheldspielen erleben durfte. Im Spielverlauf erwarten euch zig Schreckmomente – während ihr in einem Moment noch in beklemmender Stille umherstreift, findet ihr euch im nächsten inmitten knallharter Balleraction, was akustisch auch dementsprechend treibend untermalt wird. Selbst Kleinigkeiten wie Geräusche, die eine Ratte von sich gibt, jagen einem schnell einen Schrecken ein. Man merkt an vielen Stellen, wie sehr sich die Entwickler ins Zeug gelegt haben, eine düstere Atmosphäre wie in den legendären ersten Teilen zu schaffen, was ihnen offensichtlich auch bestens gelungen ist. Und das ganz ohne eine krass übertriebene Gewaltdarstellung, wie es das USK-16-Logo auf der Spieleverpackung bereits andeutet. Auf platzende Köpfe und gewaltige Blutfontänen müsst ihr also verzichten, wobei das der einzigartigen Atmosphäre des Spiels auf keiner Weise schadet.



Die düstere Atmosphäre ist eine der vielen Stärken des neuesten Teils der Serie.



Die Inszenierung der Action wie auch der ruhigeren Abschnitte ist kinoreif!

VIEL ZU TUN

Langeweile? Fehlanzeige! Auch nach dem Durchspielen hat Revelations dank Extras und Multiplayer-Mopdus seinen Reiz.

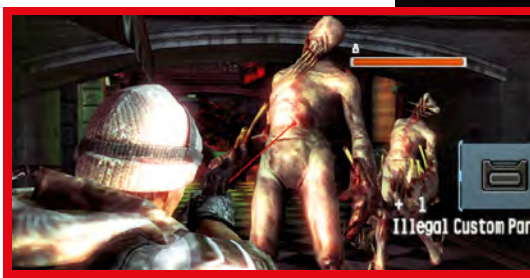
Mit etwa 10 Stunden Spielzeit hat euch bereits die Kampagne einiges zu bieten, doch auch nach deren Abschluss stecken noch zig Stunden Spielspaß in dem kleinen grauen Modul. So könnt ihr euch nach dem Durchspielen erneut in die Kampagne stürzen – inklusive aller beim erstmaligen Durchlauf gesammelten Waffen und Items sowie mit einem höheren Schwierigkeitsgrad. Außerdem schaltet ihr den Raubzug-Modus frei, in dem ihr in modifizierten Abschnitten der Kampagne eure Treffsicherheit und Schnelligkeit unter Beweis stellen dürft. Das Besondere an diesem kurzweiligen Extra-Modus, der an das schnelle **Mercenaries**-Gameplay erinnert: Ihr könnt lokal und online mit einem menschlichen Mitspieler auf Beutezug gehen. Als Motivation hierfür dienen zusätzliche Fähigkeiten, Waffen und Items, mit denen eure Spielfigur durch das Einlösen erspielter Kampfpunkte auf- und ausrüstet. Hierfür stehen euch neben den Haupt- noch einige Nebencharaktere aus der Kampagne zur Auswahl. Der Raubzug-Modus ist eine wahre Bereicherung und trägt viel zur großen Langzeitmotivation von **Revelations** bei – ebenso wie das in beiden Spielmodi enthaltene Medaillen-Rang-System und die vielen Herausforderungen.

Nachdem ihr die Kampagne einmal durchgespielt habt, schaltet ihr den Raubzug-Modus frei, den ihr lokal und online mit einem Mitspieler zocken könnt.

ALLES BESTENS IM GRIFF

Bei der Steuerung punktet Revelations mit sinnvollen Neuerungen!

Auch ohne Circle Pad lässt sich **Revelations** gut spielen, obwohl das Zocken mit der neuen Hardware dank dem zweiten Analogstick und zusätzlichen Schultertasten eindeutig angenehmer und präziser ist. Ohne Circle Pad stehen euch drei verschiedene Steuerungsvarianten zur Auswahl, die nach einiger Eingewöhnungszeit sehr gut funktionieren. Die Möglichkeit, die Steuerung frei zu konfigurieren, besteht leider nicht. Im Vergleich mit den Vorgängern wartet das zweite 3DS-**Resi** mit einigen sinnvollen Neuerungen bei der Steuerung auf: So könnt ihr erstmals durch Halten der Schultertasten in Bewegung zielen und schießen, was dem Spielerlebnis sehr zugutekommt. Dasselbe gilt für die Ausweichmanöver, mit denen ihr mit einem guten Timing gegnerischen Schlägen entwischen könnt. Wahlweise könnt ihr in der gewohnten oder in Ego-Perspektive ballern – die Redaktion bevorzugt die klassische Variante. Der Touchscreen wird überwiegend als Inventar genutzt, kommt aber auch gelegentlich in kleineren Rätseln zum Einsatz.



Eine sinnvolle Neuerung ist, dass endlich beim Laufen geballert werden kann.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Tasten, Touchscreen, Circle Pad Pro
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	2
ONLINE-FUNKTIONEN	Koop-Gameplay im Raid-Modus

MEINUNG • THOMAS EDER

„Für mich ist Revelations ein Megahit!“

Mein Vorurteil › Ob die **Resi**-Reihe ausgerechnet auf einem Handheld zu alter Stärke zurückfindet? Ich bin skeptisch, ob Capcom der große Wurf gelingt.

Mir haben die zuletzt erschienenen **Resi**-Spiele zwar immer noch sehr gut gefallen (auch **Mercenaries**!), doch das Flair der früheren Teile ging für mich im Laufe der Jahre immer mehr verloren. Von daher war meine Skepsis groß und die Erwartungen an Story und Atmosphäre entsprechend niedrig. Doch was ich dann gute 10 Stunden lang erleben durfte, hat mich eines Besseren belehrt: **Revelations** glänzt mit einer spannenden Story, einer grandiosen Horror-Atmosphäre inklusive vieler Schreckmomente, sinnvoll erweitertem Gameplay-Features und Steuerungsmöglichkeiten sowie nicht zuletzt einer überragenden Technik, die auf dem 3DS ihresgleichen sucht. Für mich ist **Revelations** ein Megahit!

MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Technik und Atmosphäre vom Allerfeinsten!“

Mein Vorurteil › Das neue **Resident Evil** für den 3DS wird sicherlich gut, aber ob es das Zeug zum Überflieger hat, ist für mich doch eher fraglich.

Mir hat es vor allem die herrliche Atmosphäre und die klasse Technik angetan, von der sich andere 3DS-Spiele eine Scheibe abschneiden können. Die Story ist mir zu hanebüchen, doch stört mich das beim Spielen nicht. Ich kann mich nicht erinnern, wann ich so oft in einem Spiel erschrocken bin – und genau so muss das bei einem **Resi** auch sein. Außerdem ist der Raubzug-Modus zu zweit einfach super!

WERTUNGEN

PRO

- Spannende Story
- Beeindruckende Technik
- Klasse Atmosphäre
- Hoher Wiederspielwert!
- Super Mehrspielermodus

CONTRA

- Wenige Checkpoints
- Keine frei einstellbare Steuerung

GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	88

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

DER ULTIMATIVE (BOSS-) GEGNER-GUIDE

Text | Marcus Schwatke

Im neuen Resi bekommt ihr es mit den verschiedensten Gegnern zu tun, die ihr dank unserer Tipps & Tricks bestens im Griff habt.

Die Standard-Gegner

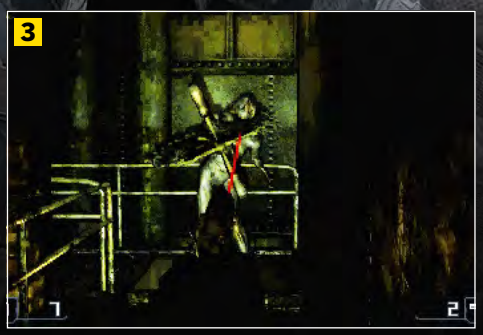
Der von der Terrororganisation Veltro entwickelte T-Abyss-Virus bringt eine Menge Mutanten hervor, die euch allesamt ans Leder wollen. Wir fassen entsprechende Taktiken für alle Gegner für euch zusammen und bereiten euch so bestens auf die vielen Kämpfe vor, die **Revelations** für euch bereit hält.

Ooze

Ooze gibt es in verschiedenen Variationen, bei denen der Kopf die Schwachstelle darstellt. Die ersten drei Ooze-Formen könnt ihr mit Schüssen auf die Knie zu Fall bringen und euch dadurch etwas Luft verschaffen.

1 Der einfachste Typ hat eine menschliche Form, scharfe Zähne und eine Art Saugrüssel, mit dem er euch attackiert. Außerdem schlägt er mit seinen kräftigen Klauen nach euch. Greift hier am besten aus der Distanz an.

2 Die zweite Form des Ooze zeichnet sich durch übermäßig ausgeprägte Reißzähne und Fangklauen aus. Wenn ihr dieser Form zu nahe kommt, umklammert sie euch und treibt ihre Beißerchen in euren Hals. Es gilt: Abstand halten!



3 Die dritte Form dieses Typs setzt weniger auf den Nahkampf, sondern attackiert euch aus der Ferne. Mit seiner Armbrust kann er euch auch aus der Distanz großen Schaden zufügen. Ballert auf den Kopf, sobald er die Waffe zum Schießen anlegen will, so bringt ihr ihn aus der Fassung und er muss neu zielen.

4 Die letzte menschenähnliche Form ist ein kopfloser Ooze. Hier gilt es, stets Abstand zu halten, denn nach ein paar Schuss bläht sich der Kopflose auf und

platzt. Sowohl euer Protagonist als auch Mutierte in seiner Nähe nehmen dadurch Schaden!

5 Die letzte Form der Ooze wirkt auf den ersten Blick ungefährlich – sie sehen wie träge „Fleischklopse“ mit Zähnen an der Unterseite aus. An Land stellen sie eine geringe Gefahr dar: Sie bewegen sich nur schwerfällig und teilen wenig Schaden aus. Ihr Element ist das Wasser, in dem sie flink umherschwimmen und euch mit nur einer Attacke ausschalten können. Beschießt an Land ihr weit aufgerissenes Maul, sobald sie sich aufrichten; im Wasser weicht ihr ihnen geschickt aus oder schmeißt den Fleischklopsen eine Schockgranate entgegen.

Zombie-Wölfe

6 Einzelne Wölfe stellen kaum eine Gefahr dar – mit Schrotflinten und Maschinengewehren sind sie schnell erledigt. Aber im Rudel sind sie stark: So agieren sie schnell und greifen von mehreren Seiten aus an. Besonders effektiv sind hier BOW-Granaten, welche Wölfe in der Nähe anlocken und dann explodieren.

Sea Creeper

7 Diese Spezies lauert unter Wasser auf euch und ist dort nur schwer zu bekämpfen. Im kühlen Nass lassen sie sich am besten mit Schock- und Schallgranaten ausschalten. Alternativ lockt ihr sie aufs Trockene. Dort könnt ihr sie einfach erschießen oder von eurem Messer Gebrauch machen, während sie über den Boden zappeln.

Scagdead

8 Hierbei handelt es sich um äußerst zähe und ausdauernde Gegnertypen. Wegen ihrer Kreissäge am rechten Arm und den Klauen am linken solltet ihr auf jeden Fall Abstand halten. Die linke Hälfte des Oberkörpers weist noch klare menschliche Formen auf und ist die einzige verwundbare Stelle. Der Rest des Körpers, inklusive des rüsselartigen Kopfes, wird durch einen dicken grünlichen Panzer geschützt. Gebt ihm mit der Aktionstaste einen Hieb, sobald er vor euch in die Knie geht.

Ghiozzo

9 Nach der Infektion mit dem T-Abyss-Virus entwickeln diese von Fischen abstammenden Mutationen ihre natürlichen Waffen weiter. Sie verfügen über einen starken schuppigen Panzer, der sie ein paar Kugeln aushalten lässt, lange Reißzähne und kräftige Flossen, mit deren Hilfe sie aus dem Wasser springen können. Erschießt sie am besten auf dem Trockenen.

Farfarello (Abyss Hunter)

10 Mit diesen Kollegen ist nicht gut Kirschen essen: Farfarello, auch Abyss Hunter genannt, weichen euren Kugeln mit seitlichen Sprüngen aus. Ihre Angriffswaffen sind die vielen Klauen an ihren Händen. Ihr dicker Panzer absorbiert viele Kugeln, besondere Mutationen können sich sogar tarnen und unsichtbar machen. Eine Schrotflinte ist hier die effektivste Verteidigung, vor allem, wenn die Biester im Rudel angreifen.

FREISCHALTBARES

Nach dem Durchspielen der Kampagne ist mit **Resident Evil: Revelations** noch lange nicht Schluss! Der Raubzugmodus mit dem Erfahrungssystem, der Mehrspielermöglichkeit und dem Shop, in dem ihr eure gesammelten Punkte in Waffen und Ausrüstungen tauscht, erwarten euch. Wir zeigen euch, wie ihr alle Stufen, besondere Waffen und neue Schwierigkeitsgrade freischaltet.

Freischaltbares für den Raubzugmodus	Voraussetzungen
Raubzugmodus-Stufen 1-7	Beendet Episode 1-3
Raubzugmodus-Stufen 8-12	Beendet Episode 4-6
Raubzugmodus-Stufen13-17	Beendet Episode 7-9
Raubzugmodus-Stufen 18-20	Beendet Episode 10-12
Raubzugmodus-Bonus Stufe 21	Beendet die Einzelspielerkampagne

Freischaltbares für die Kampagne	Voraussetzungen
Höllen-Schwierigkeitsgrad	Beendet die Kampagne auf Schwierigkeitsgrad
Hydra-Schrotflinte	Beendet die Kampagne auf normal oder einem höheren Schwierigkeitsgrad
Unendlich Raketen	Beendet die Kampagne auf dem Höllen-Schwierigkeitsgrad
Neues Spiel + *	Beendet die Kampagne auf beliebigem Schwierigkeitsgrad

* „Neues Spiel +“ bedeutet, dass ihr ein neues Spiel mit den bereits freigeschalteten und verbesserten Waffen beginnt.

DIE ENDGEGNER

Neben den Standard-Gegnern erwarten euch natürlich auch einige Boss-Gegner beziehungsweise brenzlige Situationen, für die es einer Prise Taktik bedarf. Wir zeigen euch, wie ihr mit ihnen umgehen müsst und diese Kämpfe möglichst unbeschadet übersteht.

Kapitel 2

1 Chris stürzt einen Abhang hinunter, während er und Jessica die Schneehöhle nahe des ehemaligen Veltro-Flughafens erkunden. Im Liegen müsst ihr mit ihm ein Rudel Zombie-Wölfe abwehren, das euch von drei Seiten angreift! Hier ballert ihr mit euren Schießprügeln und werft BOW-Granaten, wenn die Biester Oberhand gewinnen.

Kapitel 3

Auf der Flucht von Terragriga lauern Parker und seinen Begleitern Jessica und Raymond etliche Hunter im 6. Stock des BSAA-Hauptquartiers auf. Während die Protagonisten auf den Aufzug warten, greifen die Jäger aus drei verschiedenen Richtungen an. Bleibt ständig in Bewegung, schnappt euch die im Raum versteckten Items und wehrt die Angreifer am besten mit dem MG ab. Behaltet den Aufzug im Auge und macht euch aus dem Staub, sobald dieser angekommen ist! Zurück auf der Queen Zinobia stoßen Jill und Parker auf einen vermeintlichen Überlebenden, der sich jedoch als Scagdead entpuppt! Sobald ihr ihn aus seiner Gefangenschaft befreit, verfolgen er und weitere Ooze euch durch die gesamte Promenade. Schießt dem Scagdead entweder auf den verwundbaren linken Kopf oder lockt ihn zu den roten Flaschen, die ihr mit einem Schuss zur Explosion bringt. Wiederholt das Spielchen so lange, bis er zu Boden geht, um ihm dann per Aktions-Taste einen kräftigen Schlag zu verpassen.

Kapitel 4

2 Sobald ihr im Kontrollraum Rachels Notizen gelesen habt, erscheint die zu einem Ooze mutierte Rachel hinter der Glasscheibe. Ihr Angriffsverhalten und ihre Schwachstellen entsprechen denen eines normalen Ooze – mit dem Unterschied, dass sie nach ein paar Treffern in die Lüftungsschächte des Luxusdampfers verschwindet. So jagt ihr sie durch das halbe Schiff und kämpft unterwegs viermal gegen sie. 3 Der Showdown findet in der ehemaligen Cafeteria des Schiffes statt. Parker hilft euch dabei, der mutierten FBC-Agentin das Licht auszuknipsen. Achtung: Nehmt unbedingt genug Munition mit in diesen Kampf und haushaltet gut damit!

Kapitel 6

4 Nachdem Jill und Parker in der Eingangshalle den goldenen Aufzug zum Aussichtsdeck bestiegen haben, springt ein stark gepanzerter Mutant auf das Dach der Kabine. Dieser ist an der rötlichen Innenseite seines Schwanzes verwundbar. Trefft ihn dort wiederholt, bevor er gegen die Kabine schlägt. Nach einiger Zeit lässt er vom Aufzug ab und ihr fahrt weiter aufwärts. 5 Derselbe Gegner erwartet euch auf dem Aussichtsdeck. Weicht diesmal seinen Rammattacken aus und schießt wieder auf die verwundbare Schwanzseite oder die rosa Hautstellen. Tipp: Lasst ihn gegen die roten Flaschen rennen, um ihn großen Schaden zuzufügen und Munition zu sparen.

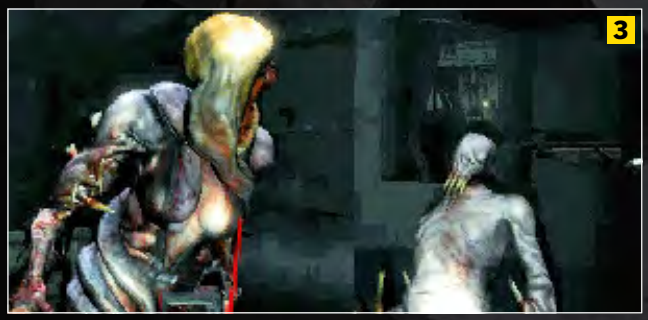
Kapitel 8

Chris und Jessica sind auf dem Weg zur Queen Zinobia, um Jill und Parker zu unterstützen, als ihr Schnellboot von Tentakeln angegriffen wird. Heizt ihnen mit den stationären Maschinengewehren und Granatwerfern ein, bis ihr den Luxusdampfer erreicht.

6 Auf dem Weg ins Viruslabor stellt sich Jill eine mutierte Sonderform in den Weg. Nachdem diese mit dem Kopf durch die Wand der Dekontaminationskammer gerannt ist, stürmt der Gegner mit seinem am Arm befindlichen Schutzschild auf euch zu. Schockgranaten lassen seine Deckung sinken und geben die verwundbaren Körperteile frei. 7 Nach ein paar gut platzierten Schüssen platzt ihm der Oberkörper und gibt an seinem Becken eine unter Strom stehende Klaue frei. Weicht ihm gekonnt aus und schießt weiter auf die Beine, bis er fällt.

Kapitel 11

8 Nach der ereignisreichen Flucht über das sinkende Schiff taucht das aus Kapitel 8 bekannte Seemonster am Bug (Spitze des Schiffes) auf. Nehmt seine Tentakel mit all eurer Feuerkraft unter Beschuss. Vorsicht: Der Gegner schlägt nach euch und wirft mit Quallen. Zum Glück schmeißt der Pilot des Rettungshelikopters hilfreiche Raketenwerfer ab, mit deren Hilfe dieser Kampf schnell gewonnen ist. 9 Die zweite Phase des Kampfes wird vom Hubschrauber aus geführt. Hier stehen zwei feste Maschinengewehre mit Granatwerfern zur Verfügung. Schießt weiterhin auf die Tentakel und Geschosse, bis das Monster besiegt ist.



Kapitel 12

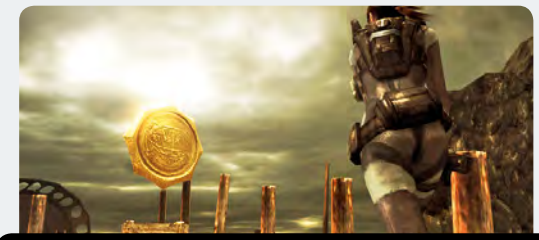
Euren letzten Kampf bestreitet ihr auf der untergegangenen Queen Dido gegen den FBAA-Präsidenten Morgan Lansdale. Er injiziert sich zwei Dosen des T-Abyss-Virus und mutiert daraufhin zu einem gepanzerten Dämonen. Das Herz vor seiner Brust ist sein einziger Schwachpunkt! Im Laufe des Kampfes macht er von seiner Teleportier-Fähigkeit Gebrauch und erschafft ein Trugbild von sich selbst. Das Original erkennt ihr am lila Rauch in der Nähe seiner Brust. Drei verschiedene Angriffsphasen müsst ihr überstehen: In der ersten teleportiert Morgan sich alleine immer direkt vor euch. In der zweiten bringt er das Trugbild von sich selbst mit ein. Beide teleportieren sich entweder seitlich nebeneinander, vor und hinter euch (meist ist der echte hinter euch) oder abwechselnd vor euch. In der dritten und letzten Phase erscheinen beide ein Stück vor euch und rammen euch nach einem kurzen Moment weg. Ihr braucht also schnelle Reflexe und starke Waffen. Trefft ihr ihn zum Beispiel in der ersten Phase mit dem Raketenwerfer, überspringt er sie und macht direkt mit der zweiten Phase weiter. Bleibt auch in diesem Kampf ständig in Bewegung und seid mit der Munition nicht sparsam – nach diesem Kampf habt ihr **Revelations** gemeistert!

EXTRA-HEILKRAUT UND NEUE OUTFITS

Nach der beendeten Kampagne stehen euch alle 21 Stufen des Raubzug-Modus zur Verfügung. Wir zeigen euch, wie ihr neue Outfits und Charaktere freispielt, am Ende jeder Stufe ein Extra-Heilkraut erhaltet und so das Maximum aus dem Spiel herausholt.

Extra-Heilkraut

Um eine Stufe im Raubzug-Modus zu beenden, müsst ihr die BSAA-Medaille am Ende des Abschnittes zerschlagen. Wenn ihr dabei den Schlag aufladet, indem ihr den entsprechenden Button dafür länger gedrückt haltet, werdet ihr dafür mit einem zusätzlichen Heilkraut belohnt.



Wenn ihr am Levelende die BSAA-Medaille zerstört, könnt ihr ein Extra-Heilkraut absahnen, indem ihr euren Schlag erst einmal ordentlich aufladet.

Neue Outfits und Spielfiguren

Freischaltbares	Voraussetzung
Jill Valentine – Schnee-Outfit	Spielt Episode 1-3 der Kampagne durch
Jill Valentine – Schiffs-Outfit	Erreicht Level 5
Parker Luciani – Schiffs-Outfit	Spielt Episode 1-3 der Kampagne durch
Parker Luciani – Strand-Outfit	Erreicht Level 20
Parker Luciani – Teragrigia-Outfit	Schaltet eine seltene Waffe frei
Chris Redfield – Schnee-Outfit	Spielt Episode 1-3 der Kampagne durch
Chris Redfield – Schiffs-Outfit	Erreicht Level 30
Keith Lumley – Schnee-Outfit	Spielt Episode 4-6 der Kampagne durch
Keith Lumley – Hauptquartier-Outfit	Schließt 50 Missionen ab
Jessica Sherawat – Schnee-Outfit	Erreicht Level 10
Jessica Sherawat – Schiffsoutfit	Absolviert alle Stufen des Schwierigkeitsgrades Hades
Jessica Sherawat – Teragrigia-Outfit	Erreicht Level 40
Quint Cetcham – Schnee-Outfit	Schließt 100 Missionen ab
Quint Cetcham – Hauptquartier-Outfit	Erreicht Level 50
Raymond Vester	Absolviert alle Stufen des Abgrund-Schwierigkeitsgrads
Clive R. O'Brian	Absolviert alle Stufen des Tartaros-Schwierigkeitsgrads
Morgan Lansdale	Findet den wahren Zielbereich von Stufe 21
Jack Norman	Schaltet alle vier seltenen Waffen frei

3DS N-ZONE HIT

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Kojima Productions | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 8. März 2012

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D

Text | Uwe Hönig

Freut euch auf ein brillantes Remake mit einer – im wahrsten Sinne des Wortes – herausragenden 3D-Optik und einer angepassten Steuerung!

FAQs

Gibt es den Mehrspielermodus aus MGS3: Subsistence auch in Snake Eater 3D?
Leider nein! Im 3DS-Remake ist lediglich der Einzelspielermodus enthalten. Dafür kommen in der Umsetzung die Fähigkeiten des 3DS nahezu perfekt zum Einsatz.

Lohnt sich der Kauf des 3DS-Remakes auch für Besitzer des Originals?
Ja, denn die angepasste Grafik in 3D (inklusive Zwischensequenzen) wirkt grandios (bis auf die gelegentlichen Ruckler) und erzeugt eine fantastische Dschungelatmosphäre.

Unterstützt die Steuerung von Snake Eater 3D das neue Schiebepad Pro?
Ja, sobald der 3DS und das Schiebepad Pro korrekt miteinander verbunden sind, kann das praktische Zubehör jederzeit im Optionsmenü des Spiels aktiviert werden.

Kann man das Spiel auch ohne zweites Schiebepad vernünftig zocken?
Die Steuerung mit nur einem Schiebepad funktioniert ohne große Probleme, nur in hektischen Situationen ist das Umschauen mit den Tasten X, Y, B und A recht unkomfortabel.

Ich habe keine Ahnung von Metal Gear Solid! Ist es sinnvoll, direkt mit dem dritten Teil auf dem 3DS loszulegen?
MGS3 und das Remake **Snake Eater 3D** handeln von der Ursprungsgeschichte der **MGS**-Saga und sind somit perfekt für Einsteiger geeignet.

DIE STEUERUNG

Als Vorlage für **Snake Eater 3D** diente das PS2-Spiel **Metal Gear Solid 3: Subsistence**, bei dem erstmals in der Geschichte der Serie eine frei verstellbare Kamera zum Einsatz kam! Die Standard-Steuerung des 3DS-Remakes kommt ohne zweiten Analogstick zum Umschauen aus und funktioniert ähnlich wie bei dem PSP-Titel **MGS Peace Walker**. Die Justierung der Kamera mit den Tasten X, Y, B und A sorgt stellenweise für ein ruppiges Spielgefühl. Doch es gibt Hilfe, denn **Snake Eater 3D** unterstützt das neue Schiebepad Pro! Sobald die zusätzliche Hardware an den Nintendo 3DS angebracht worden ist, dürfen die Kamerabewegungen mit dem zweiten analogen Schiebepad ausgeführt werden. So lassen sich die detaillierten 3D-Umgebungen komfortabel erkunden, vor allem in Kombination mit den praktischen Touch-Funktionen. Die PS2-Steuerung per Dualshock-Controller im ursprünglichen Abenteuer wirkt aber insgesamt noch ein klein wenig intuitiver.

Touchscreen-Funktionen
Durch das Antippen kleiner Symbole gelangt ihr ohne Umwege zu wichtigen Funktionen der Überlebensanzeige. Ein Schnellzugriff steht demnach für die Untermenüs Funk, Waffen, Ausrüstungsgegenstände, Rucksack, Tarnung, Nahrung und die Wundversorgung zur Verfügung.

Umsehen/Steuerkreuz-Funktionen
Im Standard-Modus sind die Tasten X, Y, B und A für die Anpassung der Kameraperspektive zuständig. Mit aktiviertem Schiebepad Pro ändert sich die Tastenbelegung: Da die Kamera anschließend mit dem rechten Schiebepad justiert werden darf, stehen die Steuerkreuz-Funktionen (Aktionstaste, Waffentaste, Gegenstandstaste und Positionstaste) nun zusätzlich auch auf den Tasten X, Y, B und A zur Verfügung.

Waffe abfeuern/ Nahkampfangriff

Zielen

Bewegung
Das linke Schiebepad dient der Fortbewegung von Snake.

Steuerkreuz-Funktionen
Hoch: Aktionstaste
Rechts: Waffentaste
Links: Gegenstandstaste
Runter: Positionstaste

Umsehen
Das Schiebepad Pro erleichtert die manuelle Kamerajustierung.

Überlebensanzeige
Zugriff auf Umgebungskarte, Spieloptionen und sämtliche Untermenüs

TECHNIK VOM FEINSTEN

Mit **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** und der erweiterten **Subsistence**-Variante erschuf Hideo Kojima (Produzent und Erfinder der Serie) einen Meilenstein der Videospielgeschichte. Infolgedessen konnte sich das spannungsgeladene Dschungelabenteuer auf der PS2 über vier Millionen Mal verkaufen und ist nun einige Jahre später als runderneuerte 3DS-Version mit grandioser autostereoskopischer Grafik erhältlich! In diesem Punkt haben sich die Entwickler besonders viel Mühe gegeben und das gesamte Spiel, inklusive der zahllosen Zwischensequenzen, an die besonderen Fähigkeiten des 3DS angepasst. Der dadurch neu hinzugekommene 3D-Effekt ist schlichtweg brillant und ergänzt Snakes Schleicheinsatz perfekt. So sieht das Spiel im 3D-Modus noch cooler aus als die Heimvariante und im 2D-Modus entspricht die Grafikqualität der PS2-Vorlage. Einziger Kritikpunkt sind die gelegentlichen Ruckler!

Die ursprüngliche PS2-Optik wurde meisterhaft an die Fähigkeiten des Nintendo 3DS angepasst.

Ob Wasserplätschern oder Tiergeräusche, die tollen Soundeffekte sorgen für perfektes Dschungelflair.

Im gelungenen 3D-Modus scheint Snakes Gewehr regelrecht aus dem Bildschirm herauszuragen!

DER SPIELABLAUF

Wie von der Serie gewohnt, gilt es auch bei **Snake Eater 3D**, möglichst unerkannt durch feindliche Gebiete zu schleichen. Wenn euch trotz aller Vorsicht eine gegnerische Wache erspäht, wird sofort Alarm ausgelöst und ein ganzer Schwarm von Soldaten stürmt herbei, um das fragliche Gebiet nach dem Eindringling zu durchkämmen. Wenn ihr auf die Schnelle einen geeigneten Unterschlupf findet, solltet ihr euch verstecken, bis der Alarm vorbei ist und sich die herbeigeeilten Soldaten wieder davonmachen. Wahlweise dürft ihr die Gegner auch mit euren Waffen unschädlich machen! Das ist natürlich nicht unbedingt die feine englische Art, vor allem in Anbetracht des **MGS**-Schleichprinzips. Dennoch ist es sehr erfreulich, dass es im Grunde euch überlassen bleibt, wie ihr das Abenteuer spielt. Ob laut und actionreich oder still und geheim, beide Möglichkeiten sind erlaubt und funktionieren hervorragend!

Direkter Feindkontakt sollte vermieden werden, doch das Abenteuer lässt sich auch auf actionbetonte Weise durchspielen. Lediglich eure Statistik wird dann durch die erhöhte Anzahl von Alarmmodi verschlechtert.

Im Spiel macht ihr unter anderem die Bekanntschaft mit Revolverheld Ocelot, einem Mitglied der achtköpfigen Cobra Unit.

Per Knopfdruck lässt sich ein Feind als Geisel nehmen, um beispielsweise an neue Informationen zu gelangen.

Die Gyro-Sensoren des 3DS kommen beim Balancieren über einen Ast oder beim Überqueren einer wackeligen Hängebrücke zum Einsatz.

Schleichen und Ballern sind die Grundzutaten des Spiels, das durch coole Features wie Nahrungsbeschaffung, Wundversorgung und die Anpassung der Tarnung ergänzt wird.

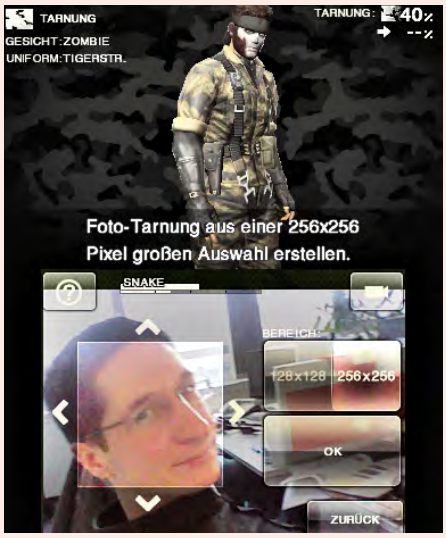
DER START EINER GROSSARTIGEN GESCHICHTE

Die Story von **Snake Eater 3D** spielt im Jahr 1964 und ist chronologisch gesehen das erste Abenteuer der vielschichtigen **MGS**-Saga: Die beiden Supermächte USA und Sowjetunion befinden sich mitten im Kalten Krieg und betreiben einen beispiellosen Wettstreit in der Entwicklung thermonuklearer Massenvernichtungswaffen. Den vorläufigen Höhepunkt des Aufrüstwahnsinns markiert die Kubakrise von 1962, die beinahe für den dritten Weltkrieg gesorgt hätte. Die damaligen Abkommen, die den Konflikt zwischen den Vereinigten Staaten und der Sowjetunion friedlich regeln sollten, beinhalteten eine geheime Sondervereinbarung: Der in den Westen übergelaufene Wissenschaftler Nikolai Stepanovich Sokolov sollte zurück an die Sowjets ausgeliefert werden. Die damalige US-Regierung stimmte zu, nicht ahnend, dass die Russen den genialen Sokolov für den Bau einer neuartigen Waffe mit beispielloser Zerstörungskraft benötigen. Im August 1964 begreift die CIA endlich die Hintergründe und beschließt, einen Agenten der FOX-Spezialeinheit auf die Suche nach Sokolov zu schicken. Der Codename des Agenten lautet Naked Snake (dabei handelt es sich um den Vater von Solid Snake, dem Helden aus **Metal Gear Solid 1**, **2** und **4**)! Mit Naked Snakes Fallschirmabsprung über sowjetischem Territorium beginnt daraufhin ein Meilenstein der Videospielgeschichte, der im Remake – dank fabelhafter 3D-Optik – atmosphärischer als je zuvor rüberkommt!

SPEZIALTARNUNG PER „PHOTO CAMO“

In puncto Tarnmuster haben sich die Entwickler für die 3DS-Version eine nette Bonusfunktion einfallen lassen: So dürft ihr mit der 3DS-Kamera geschossene Fotos als zusätzliche Tarnmuster für Snakes Anzug auswählen. Da Snake bereits über passende Tarnmuster für alle möglichen Umgebungen verfügt, ist die Verwendung des sogenannten Photo Camo Systems nicht unbedingt zum Durchspielen des Games erforderlich. Eine witzige Dreingabe zum Experimentieren ist das Feature aber dennoch, schließlich könnt ihr einfach mal eure Fotos durchprobieren und eventuell springt eine Spitzentarnung dabei heraus.

Unter der Standardtarnung befindet sich auch eine Gesichtsmaske von Raiden aus **Metal Gear Solid 2**.



Per Photo Camo System wird das Foto von N-ZONE-Kollege Kraus auf Snakes Anzug übertragen.

Zubehör im MGS-Look!

Hersteller Hori hat pünktlich zum Erscheinungstermin des Spiels ein lizenziertes **Snake Eater 3D**-Set für knapp 30 Euro veröffentlicht. Die enthaltene Tasche im Militär-Look bietet Platz für einen 3DS mit Netzteil, während Spiele in zwei kleineren Außentaschen verstaut werden können. Außerdem befinden sich in dem Zubehörpaket noch eine 3DS-Hülle (Protector) im **Snake Eater 3D**-Design, ein Aluminium-Stylus und coole Skins in Camouflage-Farben. Obwohl der Preis nicht gerade günstig ist, dürften eingefleischte **MGS**-Fans dennoch ihre Freude mit dem stylishen Set haben!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Tasten, Schiebepad, Steuerkreuz, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	Schiebepad Pro

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

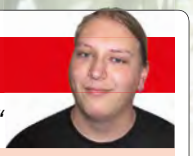
MEINUNG • UWE HÖNIG

„Videospiel-Meilenstein im neuen 3D-Gewand!“

Mein Vorurteil › 3D-Anpassung hin oder her, das Spiel hab ich in der ursprünglichen Version doch schon mindestens fünf Mal durchgezockt!

Metal Gear Solid 3 Subsistence war für mich der krönende Abschluss der Serie auf der PS2. Etwa sieben Jahre später begeistert mich das Abenteuer einmal mehr, diesmal vor allem wegen der perfekten Dschungelatmosphäre aufgrund der prachtvollen 3D-Grafik. Punktabzug gibt's lediglich für die gelegentlichen Ruckeleinlagen! Dafür ist **Snake Eater 3D** in spielerischen Belangen absolut auf der Höhe der Zeit und beweist, dass sich ein erneuter Kauf nicht nur für hartgesottene Serien-Fans lohnt. Vermisst habe ich lediglich einen Mehrspieler- bzw. Online-Modus, was mich angesichts des genialen Einzelspielerabenteuers aber nicht weiter stört!

MEINUNG • MARCUS SCHWATKE



„Solid Snake macht auch in 3D eine gute Figur.“

Mein Vorurteil › Bestimmt ist das wieder ein halbgares 3DS-Remake ohne große Verbesserungen und uninteressant für Besitzer des Originals.

Nein, **Snake Eater 3D** ist eben kein halbgares 3DS-Remake geworden. Vor allem mit dem Schiebepad Pro steuert sich das Spiel problemlos und fast genauso gut wie auf einer großen Heimkonsole. Dazu kommt die sehr gute Grafik mit einem super gelungenen 3D-Effekt. Mein einziger Kritikpunkt ist der fehlende Mehrspielermodus, jedoch kann ich angesichts der guten Singleplayer-Kampagne darüber hinwegsehen. Meine Empfehlung für alle **Metal Gear**-Fans und solche, die es werden wollen!

WERTUNGEN

PRO

- Ausgezeichnete 3D-Optik
- Angepasste Steuerung
- Schiebepad-Pro-Unterstützung
- Hervorragender Sound
- Umfangreiche, spannende Story
- Exzentrische Endgegner-Bande

CONTRA

- Kein Mehrspielermodus
- Gelegentliche Ruckeleinlagen

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	--

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D

ERNÄHRUNGSTIPPS

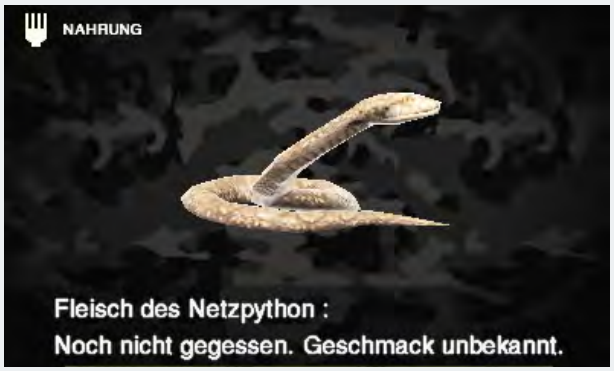
Der Untertitel **Snake Eater 3D** ist im Grunde ein direkter Hinweis auf einen Teil des Ernährungssystems im Spiel. Schließlich wird der Held des Abenteuers Naked Snake beinahe völlig mittellos in der Wildnis eines sowjetischen Urwalds ausgesetzt und ist dort meistens auf sich alleine gestellt. Demnach bleibt Snake nichts anderes übrig, als sich in Punkto Nahrung aus dem reichhaltigen Fundus der Natur zu bedienen. Allerdings sind nicht alle Tiere und Pflanzen wohlschmeckend, was sich negativ auf die Regeneration der Ausdauer auswirkt. Einige Pilze sind sogar vollkommen ungenießbar und verursachen eine ordentliche Vergiftung, die anschließend mit einem Gegenmittel behandelt werden muss. Wenn ihr also vor dem Verspeisen wissen wollt, ob euer neuester Pflanzenfund oder ein erbeutetes Tier genießbar sind, solltet ihr einen Blick in die folgende Ernährungstabelle werfen.

NAHRUNGSMITTEL	GESCHMACKSBEWERTUNG
Grüner Baumpython (Schlange)	●
Korallenschlange (Schlange)	●
Königskobra (Schlange)	●
Milchschlange (Schlange)	●
Netzpython (Schlange)	●
Riesenanakonda (Schlange)	●
Solid, Solidus & Liquid (Mystische Schlangen)	●
Taiwanesische Kobra (Schlange)	●
Thai-Kobra (Schlange)	●
Tsuchinoko (Schlange)	●
Baumfrosch (Frosch)	●
Pfeilgiftfrosch (Frosch)	● (verursacht Vergiftung)
Riedfrosch (Frosch)	●
Mangrovenkrabbe (Krabbe)	●
Ganges-Gavial (Krokodil)	●
Arowana (Fisch)	●
Makrele (Fisch)	●
Siambarbe (Fisch)	●
Elster (Vogel)	●
Papagei (Vogel)	●
Sundapfeifdrossel (Vogel)	●
Tigerfink (Vogel)	●
Weißrückengeier (Vogel)	●

NAHRUNGSMITTEL	GESCHMACKSBEWERTUNG
Flughörnchen (Säugetier)	●
Kaninchen (Säugetier)	●
Ratte (Säugetier)	●
Schraubenziege (Säugetier)	●
Vampirfledermaus (Säugetier)	●
Kaiserskorpion (Insekt)	●
Kobaltblaue Tarantel (Insekt)	●
Hornissennest (Honig)	●
Pains Hornissennest (Honig)	●
Fliegenpilz (Pilz)	● (verursacht Vergiftung)
Habichtspilz (Pilz)	●
Russischer Austernpilz (Pilz)	●
Russischer Glühpilz (Pilz)	● (Batterie wird aufgeladen)
Sibirischer Schopftintling (Pilz)	●
Spatsa (Pilz für Betäubungstaschentuch)	● (verursacht Müdigkeit)
Ural-Leuchtpilz (Pilz)	● (verursacht Vergiftung)
Golova (Frucht)	●
Rebenmelone (Frucht)	●
Russische falsche Mango (Frucht)	●
Yabloko Moloko (Frucht)	●
Calorie Mate (Fertignahrung)	●
Instantnudeln (Fertignahrung)	●
Russische Ration (Fertignahrung)	●

● = Die Nahrung schmeckt gut und sorgt für eine ordentliche Regeneration der Ausdauer. ● = Die Nahrung schmeckt mittelmäßig und regeneriert die Ausdauer nur geringfügig. ● = Die Nahrung schmeckt abscheulich und regeneriert die Ausdauer beinahe unmerklich.

Das Fleisch des Ganges-Gavials schmeckt ziemlich lecker und sorgt für eine ordentliche Wiederherstellung der Ausdauerleiste.



Erst nach dem Probieren der Dschungel-Snacks erfahrt ihr, wie die Nahrung schmeckt und sich auf die Wiederherstellung der Ausdauer auswirkt.

ALLGEMEINE TIPPS

Beim Speichern eurer Fortschritte wird der vorangegangene Spielstand leider immer überschrieben, es lassen sich also nicht mehrere Slots wie bei der PS2-Version nutzen. Wenn ihr demnach wichtige Waffen und nützliche Gegenstände überseht, drohen lästige Komplikationen. Die Endgegner nehmen keine Rücksicht auf angeschlagene Gesundheit oder knappe Munition. Deshalb gilt beim 3DS-Remake mehr denn je, die Umgebungen genau zu durchforsten. Aufgrund des tollen 3D-Effekts schaut man sich in den verschiedenen Dschungelabschnitten ohnehin gern ein zweites Mal um, was gleichzeitig eine günstige Gelegenheit zur Jagd darstellt! Die lokale Flora und Fauna hält viele Spezialitäten bereit (siehe „Ernährungstipps“). Achtet zusätzlich immer auf die Ausdaueranzeige (gelb markiert) unter der Lebensleiste und verabreicht Snake bei Bedarf einen leckeren Dschungel-Snack.

Die Ausdauerleiste (gelb markiert) hat unterschiedliche Auswirkungen und macht sich beispielsweise bei der Zielgenauigkeit bemerkbar. Ist Snake geschwächt, sinkt logischerweise die Trefferquote. Außerdem bekommt Snake regelrecht Hunger, wenn die Ausdauerleiste sinkt und ein deutlich vernehmbares Magenknurren lässt so manche Wache hellhörig werden ... Außerdem beeinflußt die Ausdauerleiste auch Snakes Sauerstoffvorrat unter Wasser. Wenn ihr also einen längeren Tauchgang absolvieren wollt, solltet ihr zuvor ein paar Nahrungsmittel zu euch nehmen.

Snakes Zielgenauigkeit ist übrigens von noch einem weiteren Faktor abhängig: der Körperhaltung! Wenn er am Boden liegt oder in der Hocke kauert, steigt die Trefferquote bei kurzen Feuerstößen deutlich. Ein Maschinengewehr im Dauerfeuermodus streut nach kurzer Zeit erheblich und kommt bei **Snake Eater 3D** eher selten zum Einsatz.

Damit Patrouillen nicht über tote Kameraden stolpern, solltet ihr beseitigte Feinde nicht einfach liegen lassen, sondern zumindest ins hohe Gras schleppen (achtet auf die Laufrouten der Wachen). Falls ihr dennoch Aufsehen erregt habt, sucht während der Alarmzeit ein geeignetes Versteck. Die intelligenten Gegner verfolgen euch erbarmungslos und werfen auf der Suche gern mal eine Granaten in dunkle Ecken oder Löcher.

Gegenstände müssen stets im Rucksack-Menü aktiviert werden. Oft benötigte Waffen und Items belegt ihr auf das Touchscreen-Kurzwahlmenü!

BOSS-TIPPS

Mit diesen Strategien sind die Endgegner schnell Geschichte!

OCELOT: Nutzt den Stein als Deckung. Lockt Ocelot mit ungezielten Schüssen aus der Reserve. Sobald Ocelot nachlädt, könnt ihr gefahrlos nach vorne sprinten und schießen (zielt auf den Kopf). Wenn Ocelots Barret zu Boden fällt, wird er es sich umgehend wieder holen und ihr dürft erneut gefahrlos drei Schüsse auf ihn abfeuern.

THE PAIN: Feuert solange auf The Pain, bis ein Hornissenschwarm auftaucht. Werft eine Nebelgranate, um die Hornissen zu vertreiben. Nun ist The Pain ungeschützt und wird schnell die Segel streichen.

THE FEAR: Nutzt das Infra-Sicht-Gerät, um The Fear besser zu erkennen. Anschließend draufhalten, was das Zeug hält.

THE END: Sobald der Kampf im ersten Gebiet anfängt, solltet ihr das Richtmikrofon benutzen. Wenn ihr in die richtige Himmelsrichtung schaut, blitzt das Zielfernrohr von The Ends Scharfschützengewehr auf. Schleicht zu The End und betäubt ihn, um seine Uniform zu bekommen. Sollte The End abhauen, bevor ihr ihn erledigen konntet, benutzt das Infra-Sicht-Gerät, um seinen Fußspuren folgen zu können.

THE FURY: Achtet auf den Flammenwerfer und versucht, euch hinter The Fury zu schleichen. Ballert auf seine Flammenwerfertanks, alternativ könnt ihr direkt zu ihm rennen und das Messer verwenden.

THE SORROW: Begeht Selbstmord (durch einen „langen“ Tauchgang) und nutzt einfach im Game-Over-Menü die „Leb-Pille“.

VOLGIN: Erst abwarten, bis Volgin nicht mehr unter Strom steht, dann lassen sich Nahkampfangriffe einsetzen. Liegt Volgin am Boden, solltet ihr mit dem M37 oder einem anderen schweren Gewehr auf ihn feuern. Setzt Volgin wieder seinen elektrischen Schutzschild ein, könnt ihr einen lebendigen Baumfrosch oder einen Glühpilz auf ihn werfen.

SHAGOHOD: Zuerst auf den Antrieb schießen und anschließend das Heck beharken. In der nächsten Form immer schön auf Volgin zielen.

THE BOSS: Nutzt die weiße Schneetarnung und verwendet das Infra-Sicht-Gerät. So seid ihr gut gewappnet und behaltet The Boss stets im Blick.

3DS

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

Genre: Action | **Entwickler:** Q-Games | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 9. September 2011

STAR FOX 64 3D

Text | Christoph Kraus

Ihr glaubt, Andross wäre besiegt und der Frieden im Lylat-System wiederhergestellt? Von wegen! Fox, Peppy, Slippy und Falco müssen erneut ran!

FAQs

Worum geht es?
Hauptdarsteller Fox McCloud ist auf der Suche nach seinem Vater James, der seit seinem letzten Einsatz auf dem Exilplaneten des Bösewichts Andross verschollen ist, als ihn ein Notruf von General Pepper erreicht. Offensichtlich hat ihm der Schurke Andross den Krieg erklärt und ist in das Lylat-Sternensystem eingedrungen, von wo aus er Fox' Heimatplaneten Corneria einnehmen will. Fox kann dabei natürlich nicht tatenlos zusehen und macht sich mit seinen Kumpanen Peppy Hare, Falco Lombardi und Slippy Toad auf, Andross und seine Getreuen endgültig aus dem Sternensystem zu jagen.

Das Spiel ist aber nicht neu, oder etwa doch?
Jein. Die Entwickler von Q-Games übernahmen zwar Levelstruktur, Spielablauf, Modi, Aktionsmanöver und Musik aus dem Nintendo-64-Spiel **Lylat Wars** (in Japan und den USA **Star Fox 64**). Doch sie haben das betagte Actionspiel mit zusätzlichen Elementen aufgepeppt, etwa einer optionalen Bewegungssteuerung, einem stark verbesserten Speichersystem und einer deutlich hübscheren Grafik. Zudem gibt es – im Gegensatz zum Original – auf dem 3DS eine überaus gelungene deutsche Sprachausgabe.

Welche Extras bietet Star Fox 64 3D noch?
Wir begrüßen es, dass sich das Spielerlebnis eng an der N64-Vorlage orientiert. Das zeigt sich beispielsweise darin, dass es einen speziellen Modus gibt, in dem die Steuerung und der Schwierigkeitsgrad exakt wie im Original ausfallen. In dieser Spielvariante lässt sich übrigens die Bewegungssteuerung nicht anwählen – eben weil die Entwickler eine möglichst authentische Retro-Atmosphäre bieten wollen. Ein feines Detail am Rande: Uns gefällt, dass im Cockpit auf dem unteren Bildschirm stets der Akkustand und die Uhrzeit eingeblendet werden.

Brauche ich als Kenner des Originals die Neuauflage?
Diese Frage lässt sich nicht pauschal beantworten. Unserer Meinung nach ist **Star Fox 64 3D** eine überaus gelungene Umsetzung des Nintendo-64-Originals, das 1997 auf den Markt kam. Allerdings trifft das Spiel heutzutage längst nicht mehr jeden Geschmack: Der Umfang ist recht gering – trotz der Tatsache, dass man alternative Routen freischalten kann. Außerdem war selbst die Vorlage damals längst kein Meilenstein, sondern lediglich ein routiniertes (wenn auch sehr gutes) Actionspiel. Der Mehrspielermodus der Neuauflage ist deutlich besser als damals.

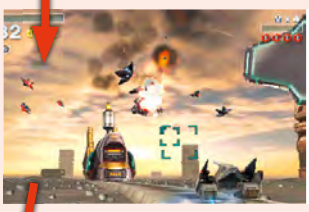
Erzählt mir etwas vom Mehrspielermodus!
Selbst wer nur ein Modul zur Hand hat, kann im Mehrspielermodus gegen drei Freunde antreten. Die Rivalen laden sich in diesem Fall ihre Spielversion aus dem DS-Hauptmenü über die Funktion „Download-Spiel" herunter. Dieser Vorgang dauert ungefähr eine Minute. Clever umgesetzt ist die Video-Funktion: Während man über die Landschaften fliegt und auf seine Konkurrenten ballert, werden die Gesichter der Spieler eingeblendet. Dieses raffinierte Extra lockert das Geschehen deutlich auf. Die Qualität der Aufnahmen ist aber recht niedrig.

ACTION BIS ZUM ABWINKEN

Fox McClouds Odyssee durch den Weltraum strotzt vor Spannung. Wir stellen euch den Spielverlauf vor.

Die Star-Fox-Crew in Formation: Besonders gelungen an der 3DS-Flug-Action sind die klasse inszenierten Zwischensequenzen. Darin werden nicht nur die Piloten Fox, Peppy, Slippy und Falco vorgestellt, der Spieler bekommt auch das Gefühl vermittelt, mittendrin zu sein. Wenn beispielsweise ein Kamerad während einer Mission abgeschossen wird, taucht er auch nicht mehr in den Einspielfilmen auf. Dies vermittelt eine authentische Atmosphäre.

Im Kern ist **Star Fox 64 3D** ein recht kurzes Vergnügen. Vom ersten Level bis zum Schluss vergehen im besten Fall zwei Stunden. Doch alternative Routen sorgen dennoch für eine gute Portion Langzeitmotivation. Helft ihr etwa im ersten Areal euren Kameraden, deren Verfolger wegzuballern, so könnt ihr durch den Wasserfall hindurchfliegen. Die Anforderungen, die man erfüllen muss, um die geheimen Pfade zu passieren, sind teils ganz schön hoch.



Schaut euch den hier abgedruckten Screenshot mal in aller Ruhe an und genießt die zahlreichen grafischen Details, die dort zu sehen sind. Fox McCloud befindet sich in dieser Szene in einem Panzer und nimmt einen überdimensionierten Zug unter Beschuss. Gerade die Bosskämpfe im Spiel sind unglaublich toll inszeniert und strotzen vor taktischen Raffinessen und pompösen Licht- und Raucheffekten. Der Kampf gegen Andross ist die Krönung!

Star Fox 64 3D ist kein Spiel, das man nach einem Durchgang beiseitelegt. Stattdessen liegt der Fokus auf dem Knacken von Rekorden. Deshalb werdet ihr nach einem „Game over“ aufgefordert, euren Namen mit dem Touchpen einzugeben, damit euer Punkterekord in einer Highscore-Tabelle gespeichert wird. Der Reiz besteht anschließend darin, die Levels immer wieder zu spielen, um den Rekord möglichst zu brechen. Der Kreislauf beginnt somit wieder von vorne …

„Der Reiz besteht darin, die Levels immer wieder zu spielen, um den Rekord zu brechen.“

STEUERUNGSTÜCKEN

Wir möchten euch einen interessanten Vorschlag von Star Fox-Serienerfinder Shigeru Miyamoto nicht vorenthalten. Seine Idee betrifft die Steuerung des 3DS-All-Krawalls.

„Wenn man ein 3DS-Spiel dauernd mit eingeschaltetem Tiefeneffekt spielen möchte und gleichzeitig die Bewegungssteuerung aktiviert, kann das einerseits schwierig sein. Andererseits verzichtet man auf eine gute Portion Spielspaß, wenn man ausschließlich im 2D-Modus spielt. Also ist es meiner Meinung nach wichtig, die Mitte zu finden. Ich habe einen Tipp: Wenn man einen Bürostuhl mit einer Armlehne zur Verfügung hat, kann man darauf am besten spielen – sowohl im 3D-Modus als auch mit Bewegungssteuerung.“ *

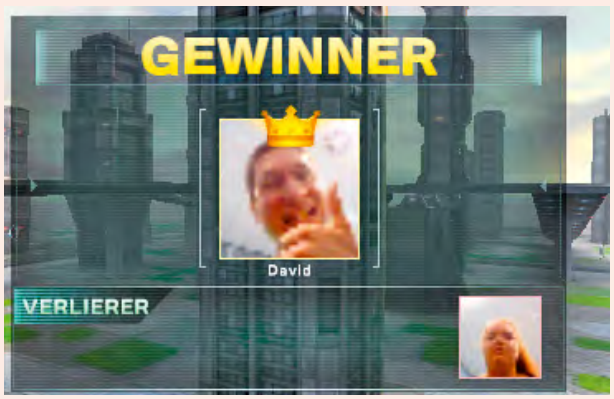
N-ZONE hat’s ausprobiert. Der Mann hat recht!
Aber was ist mit Leuten, die nicht zufällig auf einem Bürostuhl sitzen, sondern auf dem Beifahrersitz eines Taxis oder in der U-Bahn? Wir halten also fest: **Star Fox 64 3D** steuert sich wirklich gut, allerdings ist es mühsam, den Arwing durch Neigen der Konsole zu steuern und gleichzeitig die 3D-Effekte zu betrachten.

* Quelle: Aussage in einem Interview mit der Zeitung **The Guardian**

MEHRSPIELER-GAUDI – UND IHR SEID MITTENDRIN!

Wie spaßig sind die Mehrspielerduelle? Und welche Einstellungsmöglichkeiten gibt es überhaupt?

Erinnert ihr euch an die Vierspielergefechte im Nintendo-64-Original **Lylat Wars**? Damals kritisierte die N-ZONE unter anderem, dass der Bildschirm immer geviertelt wurde – auch wenn sich nur zwei Zocker duellierten. Das ist in der 3DS-Neuauflage selbstverständlich anders, denn jeder Pilot spielt auf seiner eigenen Konsole. Abgesehen von dieser feinen, systembedingten Neuerung gibt es eine weitere bemerkenswerte Veränderung: Beim Duell gegen seine Kumpel sieht man jetzt immer deren Gesichter auf dem Bildschirm – der Kameralinse sei Dank. Ballert ihr zum Beispiel euren Kumpel vom Himmel, seht ihr, wie dieser eine nervöse Grimasse zieht. Das sorgt für ein intensiveres Spielerlebnis.
Aber auch die Spielmodi und Einstellungen sind ausgewogen. Bestimmen lassen sich nicht nur das Zeitlimit, die Anzahl und die Stärke der computergesteuerten Piloten sowie die Schlagkraft der Items, sondern auch wie groß die Schildleiste dargestellt wird und ob die Symbole dauerhaft auf dem Bildschirm eingeblendet werden. Die Weltraumschlachten garantieren spannende Spielstunden und sind definitiv besser inszeniert als auf dem Nintendo 64. Daher küren wir den Mehrspieleraspekt auch mit einer guten Wertung in Höhe von 84 Prozent.



„Die Synchronisation ist gut gelungen, obwohl man sich daran gewöhnen muss, dass sich Slippy anhört wie eine schüchterne Vorschülerin.“

DIE LYLAT-CREW SPRICHT DEUTSCH!

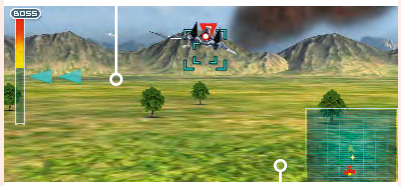
Dass wir das noch erleben dürfen: **Star Fox 64 3D** ist eines der wenigen Spiele, in dem die Nintendo-Helden nicht nur Grunz- und Quietschlaute von sich geben, sondern tatsächlich eine richtige Sprache beherrschen. Und das Erfreuliche ist: Fox McCloud, Peppy Hare, Falco Lombardi und Slippy Toad sprechen erstmals Deutsch! Die Synchronisation ist gut gelungen, obwohl man sich erst einmal daran gewöhnen muss, dass sich Slippy anhört wie eine schüchterne Vorschülerin. Die Sprecher leihen vor allem den Endbossen überaus professionell ihre Stimme. So mancher Spruch ist zwar hart an der Grenze zur Banalität („Die Abschussprämie gehört so gut wie mir!“), aber was soll's? Schließlich geht es hier um die Rettung des Universums und nicht um den Pulitzer-Preis!
Noch ein Tipp der N-ZONE-Redaktion: Wer wissen möchte, wie es sich anhört, wenn Fox McCloud und Co. ihre Funksprüche auf Englisch oder Französisch austauschen, stellt die entsprechenden Sprachen einfach vorher im Hauptmenü um (siehe unten).

TEXTUR-CHECK

N-ZONE hat genau hingesehen: Hier zeigen wir euch, welche grafischen Aspekte gut gelungen sind und welche nicht.

Auf diesem Standbild sieht die Eisfläche zwar wenig spektakulär aus, aber das ist in Bewegung ganz anders. Vor allem der Spiegeleffekt sieht beim Spielen richtig gut aus. Dasselbe gilt für den Schatten, den der Arwing auf den Boden wirft. Es fällt aber auch auf, dass der Level „Fortuna" – abgesehen von einzelnen Schneehügeln und Steinen – nur wenige optische Raffinessen bietet.

Dieser Bildausschnitt zeigt, mit welchem technischen Trick die Entwickler in puncto Grafik arbeiten: Im oberen Teil des Spiel-Areals ist der Boden äußerst verwaschen dargestellt. Details? Fehlanzeige!



Erst am unteren Bildschirmrand erkennt man, dass der Boden aus verschiedenfarbigen Gras- und Moospflanzen besteht und sehr plastisch dargestellt wird. Durch diesen Kniff sparen sich die Grafiker eine Menge Rechenpower.

Der Level „Titania", in dem der Star-Fox-Trupp einen riesigen Zug unter Beschuss nimmt, macht optisch richtig was her. Besonders gefallen uns dabei die tollen Schusseffekte – etwa hier, wenn Fox McCloud in seinem Panzer die Terror-Lok angreift. Währenddessen sausen ihm dutzendfach gegnerische Kugeln um die Ohren. Diese Szene rockt!

„Der 3D-Effekt und die deutsche Sprachausgabe verbessern das Spielerlebnis zweifellos, doch sie revolutionierten das Abenteuer nicht."

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Tasten, Touchscreen, Bewegungssteuerung
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-4
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-4
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Eine routinierte 3DS-Ballerei!"

Mein Vorurteil › Nach **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** setzt uns Nintendo schon wieder die Neuauflage eines Spiels der Neunziger vor.

Ist es verwerflich, dass Nintendo ein 15 Jahre altes Spiel einer Frischzellenkur unterzieht? Nein, mit Sicherheit nicht. Schließlich ist **Star Fox 64** immer noch ein gutes Actionspiel, das vor allem im Mehrspielermodus auftrumpft. Allerdings frage ich mich ernsthaft, wie Nintendo mit derart ollen Kamellen den 3DS in Fahrt bringen möchte. Der 3D-Effekt und die deutsche Sprachausgabe verbessern das Spielerlebnis zweifellos, doch sie revolutionierten das Abenteuer nicht. Eine klare Kaufempfehlung für den 3DS-Weltall-Krawall kann ich somit nicht aussprechen. Dennoch muss ich ergänzen, dass man den Klassiker kaum besser hätte inszenieren können.

MEINUNG • HENRIKE LEDIG

„Feine Weltraum-Gaudi!"

Mein Vorurteil › Das Weltraum-Actionspiel **Lylat Wars** war schon im Herbst 1997 auf dem Nintendo 64 klasse! Warum sollte dies jetzt anders sein?

Auch wenn es sich wieder „nur" um eine Umsetzung handelt, tut das dem Spielgenuss keinen Abbruch! Ich habe damals viel Zeit mit der **Star Fox**-Crew verbracht, da freut es mich heute umso mehr, dass sie zurück ist und ich mich wieder in epische Weltraumschlachten stürzen kann! Auch hat mir die deutsche Sprachausgabe gefallen, die alle Flieger-Asse verpasst bekommen haben. Ein würdiges Spiel für Profi-Piloten!

WERTUNGEN

PRO

- Die Star-Fox-Crew spricht Deutsch!
- Herausfordernde Kampagne
- Guter 3D-Effekt
- Uhrzeit dauerhaft eingeblendet
- Motivierender Mehrspielermodus …

CONTRA

- … mit schwacher Kamera-Auflösung
- Bewegungssteuerung unpraktikabel
- Spielzeit nicht allzu lang

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	84

STAR FOX 64 3D

Ihr habt Andross besiegt? Dann schaltet jetzt die alternativen Pfade frei! Wir verraten euch, wie es geht.

WEGWEISER

Diese Karte zeigt euch die möglichen Routen, die ihr auf dem Weg zum finalen Kampf auf Venom nehmen könnt. Es gibt auf Venom zwei verschiedene Kämpfe zu bestreiten, je nachdem, welchen Weg ihr wählt. Gelangt ihr über Bolse zum Planeten Venom, kämpft ihr dort gegen leichtere Gegner. Fliegt ihr über die Area 6 nach Venom, so steht euch der härtere Kampf bevor. Zusätzlich könnt ihr in jedem Level eine Medaille gewinnen, wenn ihr eine bestimmte Anzahl an Abschüssen schafft. Je mehr Medaillen ihr gewinnt, desto mehr kleine Extras spielt ihr frei.

Ausgangspunkt ist Corneria, wo ihr euch auch gleich einige Bedingungen erfüllen müsst, um auf eine alternative Route zu gelangen. Es gibt allerdings manche Levels, in denen ihr keine Wahl mehr habt. Aquas führt euch unweigerlich zu Zoness, von Solar geht es auf jeden Fall nach Macbeth und wenn ihr auf Titania landet, kommt ihr im Anschluss nach Bolse.

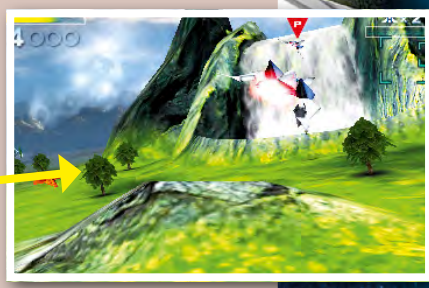
DIE LEVELS DER LEICHTEN ROUTE

CORNERIA: MEDAILLE FÜR 150 ABSCHÜSSE

Dieser erste Level dient zur Einarbeitung, hier braucht ihr also keinen massiven Widerstand zu befürchten. Wenn ihr allerdings die Medaille euer Eigen nennen wollt, wird es etwas kniffliger. Benutzt für mehrere Gegner, die in einer Formation nah aneinander fliegen, stets den aufladbaren Laserstrahl (A-Knopf gedrückt halten, anvisieren und Knopf loslassen). Damit trefft ihr mehrere Gegner gleichzeitig und bekommt zusätzlich einen Abschuss-Bonus. Bei Attacken von hinten benutzt ihr die Bremse oder fliegt einen Looping. Schießt auf alles, was euch vor die Linse kommt. Die Endgegner am Ende jedes Levels geben übrigens zusätzliche Abschüsse.

SCHWIERIGE ROUTE

Um die schwierige Route fliegen zu können, müsst ihr Falco beschützen, wenn er von drei Fliegern in der Stadt angegriffen wird. Habt ihr das geschafft, müsst ihr euren Arwing im weiteren Verlauf durch alle Steinbögen im Wasser manövrieren. Kurz darauf zeigt Falco euch einen alternativen Weg, der durch einen Wasserfall führt.



LEICHTER ENDGEGNER

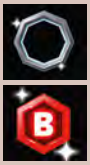
Der Endgegner leistet keinen großen Widerstand. Ihr müsst nur an ihm vorbeifliegen und auf seine Beine schießen, damit er sich nicht mehr bewegen kann und ihm dann in den Rücken feuern. Wenn ihr Bomben benutzt, ist dieser Gegner fix besiegt. Da er sich jedoch ohne Beine nicht mehr wehren kann, könnt ihr euch die Bomben aber auch sparen und ihn mit eurem Laser angreifen. Für ihn erhaltet ihr 10 zusätzliche Abschüsse.

SCHWIERIGER ENDGEGNER

Schwierig ist vielleicht zu viel gesagt. Schießt immer auf die Öffnung, die der Gegner gerade preisgibt, um seine Raketen abzuschießen. Habt ihr alle Seitenteile abgetrennt, fliegt der Rumpf des Bosses vor und zurück und beschießt euch mit Feuerbällen. Weicht ihm aus und haltet ununterbrochen auf ihn drauf. Auch für diesen Gegner gibt es 10 zusätzliche Trefferpunkte.

METEO: MEDAILLE FÜR 200 ABSCHÜSSE

In diesem Level könnt ihr viele Treffer durch zerstörte Meteoroiden erzielen. Die großen Meteoroiden am Anfang umgeht ihr mit einem Brems- oder Beschleunigungsmanöver zum richtigen Zeitpunkt. Mit geschickt gezündeten Bomben und Charge-Lagern erreicht ihr viele Abschuss-Boni und zerstört viele Meteoroiden. Laser-Power-ups gibt es, wenn ihr durch die kleinen Steinringe fliegt. Ansonsten gibt es nicht viel zu beachten. Wie immer gilt es, auf alles zu schießen, was sich bewegt, und den vielen Meteoroiden auszuweichen.



ENDGEGNER
Bei diesem Obermotz müsst ihr der Stromattacke regelmäßig ausweichen. In der Mitte hinter seinem Laser leuchtet eine gelbe Scheibe, auf die ihr schießt. Vorsicht vor seiner Laser-Attacke, der ihr ausweicht, indem ihr am Rand des Bildschirms fliegt. 10 Abschüsse winken für diesen Gegner.

MITTLERE ROUTE
Gegen Ende des Levels, wenn der Planet im Hintergrund sichtbar ist, entdeckt ihr mehrere blaue Ringe aus Dreiecken. Mit jedem Ring, den ihr durchfliegt, werdet ihr schneller. Schafft ihr es, alle Ringe zu passieren, landet ihr in einer Art Bonuslevel, in dem ihr eine Menge Abschüsse von Meteoriten und Gegnerformationen landen könnt. Einen Endgegner gibt es auf diesem Weg nicht. Dafür warten hier viele Extras wie Bomben auf euch. Danach geht es weiter Richtung Katina.

LEGENDE

BOMBE:
Das Bombensymbol zeigt Bosskämpfe an.

SILBERNER RING:
Der silberne Ring steht für die leichte Route.

GOLDENER RING:
Der goldene Ring führt zur mittleren Route.

STERNENRING:
Der Sternenring führt zum schwierigen Weg.

FICHINA: MEDAILLE FÜR 50 ABSCHÜSSE

In diesem kleinen offenen Level zerstört ihr einfach jede Menge feindliche Schiffe, bis das Star-Wolf-Team erscheint. Wenn sie hinter euch sind, führt ihr einen Looping aus, um hinter sie zu gelangen. Vorsicht: Die Jungs können mehr einstecken als gewöhnliche Gegner. Verfolgen sie eure Freunde, wird das am Bildschirm als Pfeil angezeigt. Jeder Abschuss eines Teammitglieds gibt 10 Treffer. Um die leichte Route zu nehmen, lasst ihr mindestens einen vom Star-Wolf-Team am Leben.

MITTLERE ROUTE
Für die mittlere Route müsst ihr alle Star-Wolf-Teammitglieder abschießen. Beeilung ist angesagt, denn sonst fliehen sie. Achtet auf Robos Bomben-Warnung und seinen Countdown! Wenn ihr den blauen oder zumindest den grünen Doppellaser besitzt, dann dürften diese Gegner keine Probleme bereiten. Bleibt so lange, wie ihr könnt, hinter ihnen und verfolgt sie, wenn sie nach oben fliehen. Ihr dürftet mindestens 5 Minuten Zeit dafür haben.

SECTOR X: MEDAILLE FÜR 150 ABSCHÜSSE

In diesem Level teilt sich der Weg mehrmals in eine linke und eine rechte Abzweigung. Die haben aber nicht direkt etwas mit der Entscheidung der Route zu tun. 150 Abschüsse können hier sehr knapp werden. Wenn ihr aber wieder Formationen mit Charge-Lasern oder Bomben abschießt, wird das einfacher. Fliegt ihr normal durch diesen Level, gelangt ihr zum Endgegner, einem riesigen Roboter mit zwei Armen. Für die leichte Route wartet ihr, bis er Slippy getroffen hat und euer Freund auf Titania abstürzt.

MITTLERE ROUTE
Um auf die mittlere Route zu gelangen, müsst ihr verhindern, dass der Robo-Boss Slippy trifft und dafür sorgt, dass Slippy auf Titania landet. Wenn ihr ihn schnell genug besiegt, landet ihr auf dem nächsten Planeten, Macbeth. Ansonsten geht es nach Titania.

SCHWIERIGE ROUTE
Auf halbem Weg (kurz nach dem Checkpoint) verzweigt sich der Weg. Folgt dem linken Pfad und schießt alle metallfarbenen, in dreieckige Rahmen eingefassten Platten kaputt. Drückt auf die Bremse, während ihr sie beschießt, denn sie brauchen einige Treffer, um zerstört zu werden. Habt ihr es geschafft, landet ihr in Sector Z.

ENDGEGNER VON SECTOR X
Dieser Endgegner ist nicht ohne. Wenn ihr die mittlere Route nehmen wollt, müsst ihr euch beeilen, um zuerst seine beiden gelben Augen anzugreifen. Vorsicht vor seinen blauen Laserstrahlen! Haltet euch nach Möglichkeit am Bildschirmrand auf. Wenn der Roboter seine Arme ausstreckt und herumwirbelt, weicht ihnen durch geschickte Manöver aus. Zunächst tut er so, als sei er besiegt. In der zweiten Phase hat er wieder einen Teil seiner Energie. Besiegt ihn schnell, damit er Slippy nicht auf Titania abstürzen lässt. Auch dieser Gegner bringt euch 10 Abschüsse.

TITANIA: MEDAILLE FÜR 150 ABSCHÜSSE

Um euren Freund Slippy zu finden, dürft ihr euch in einen Panzer setzen. Macht wie immer allem Gesocks den Garaus und schießt euch offensiv durch den Level. 150 Abschüsse dürften hier keine großen Probleme darstellen, wenn ihr den Charge-Laser und Bomben benutzt, um mehrere Gegner auf einmal zu besiegen. Drückt ihr L+R, fliegt ihr für kurze Zeit. Mit 2x L oder 2x R führt ihr eine Rolle aus. Beide Manöver sind praktisch, um Gegnern auszuweichen. Achtet hier vor allem auf Gegner von oben und von der Seite. Da euer Panzer keine Laserupgrades aufnehmen kann, werdet ihr einige Schüsse für die meisten Gegner benötigen. Mit Rolle und Flug müsstet ihr den gröbsten Schaden verhindern können.

ENDGEGNER VON TITANIA
Dieser Bursche ist ein harter Brocken. Wundert euch nicht, dass er keine Schadensanzeige hat. Die erscheint erst, wenn Slippy befreit ist. Zunächst kümmert ihr euch um die Arme, danach um den Kopf. Zuletzt greift ihr seinen Rumpf an, bis Slippy befreit ist. Am Schluss schießt ihr weiter auf den Rumpf. Bomben sind hier ungemein nützlich, da nicht eindeutig ist, wo man ihn treffen muss. Weicht mit Rollen und dem Fliegen aus, um Schaden zu vermeiden. Passt hier auch auf, dass ihr eure Freunde nicht aus Versehen trefft, die immer wieder am Boss vorbeifliegen. Dieser zähe Gegner bringt euch wiederum nur 10 Abschüsse.

BOLSE & VENOM: MEDAILLE FÜR 150/ 200 ABSCHÜSSE

BOLSE: MEDAILLE FÜR 150 ABSCHÜSSE
Hier herrscht eine Art Gravitationssog. Zerstört zunächst alle Säulen, die den Kern in der Mitte schützen. Habt ihr das geschafft, werdet ihr von zahlreichen Schiffen angegriffen. Nun gilt es, die Säule in der Mitte anzugreifen. Sie hat viele gelbe Schaltflächen, die ihr alle zerstören müsst. Benutzt hier Bomben, um euch das lästige Zielen zumindest teils zu ersparen. Habt ihr auf Fichina das Star-Wolf-Team nicht komplett besiegt, kommen sie nun auch zurück. Habt ihr sie besiegt und die Säule zerstört, geht es direkt nach Venom.

VENOM: MEDAILLE FÜR 200 ABSCHÜSSE
Hier wimmelt es von Gegnern, 200 Abschüsse sind also nicht allzu schwer zu erreichen. Manche Gegnerformationen sind allerdings sehr schnell unterwegs, sodass der Charge-Laser sein Ziel nicht immer trifft. All die verschiedenen Wege führen zum gleichen Gegner. Am Ende erscheint ein Tempel, in dessen Inneren ein Roboter vor euch flüchtet und Säulen aus den Wänden sprießen lässt. Weicht aus und zielt auf alle Körperpartien, am Ende auf seinen Rumpf.

ENDGEGNER VON VENOM: ANDROSS
Nun steht ihr dem gefürchteten Andross gegenüber. Achtet auf seine Hände. Sobald er euch einsaugen will, werft ihr ihm eine Bombe in den Rachen. Gehen euch die Bomben aus, zerstört die Felsen, die er ausspuckt, um neue zu erhalten. Habt ihr ihn genug gefüttert und seine Hände zerstört, entpuppt sich Andross als Roboter. Schießt ihm pausenlos einfach auf den Kopf und Andross ist Geschichte. Oder etwa nicht? Jedenfalls gilt es noch, aus dem Tunnelsystem zu fliehen. Kein Problem!

DIE LEVELS DER MITTLEREN ROUTE

KATINA: MEDAILLE FÜR 150 ABSCHÜSSE

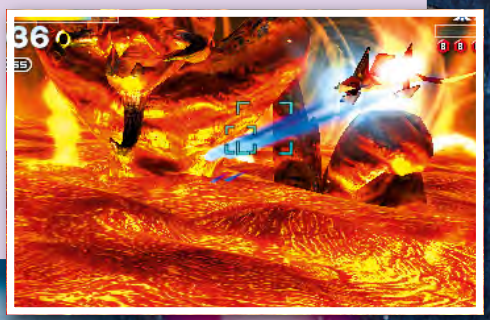
Dieser Level ist ähnlich aufgebaut wie Fichina. Ihr bekämpft einfache Truppen, bis das große Mutterschiff auftaucht, das die Pyramide in der Mitte zerstören will. Nach und nach fährt es vier Teile aus, die ihr schnell zerstören müsst. Habt ihr die abgeschossen, kümmert ihr euch um den Kern, der nun vom Raumschiff herabhängt, um die mittlere Route beizubehalten. Danach landet ihr auf dem Planeten Solar.

LEICHTE ROUTE
Möchtet ihr zurück auf die leichte Route, lasst das Mutterschiff die Pyramide zerstören. So landet ihr im Sector X.

SOLAR: MEDAILLE FÜR 100 ABSCHÜSSE

In diesem heißen Level verliert ihr permanent Energie. Je höher ihr fliegt, desto geringer ist der Energieverlust. Haltet euch also immer am oberen Rand auf. Es erscheinen allerdings genügend Energieringe, wenn ihr Gegner und Felsbrocken kaputtschießt, also keine Sorge. Die 100 Abschüsse erreicht ihr, indem ihr neben den Gegnern auch die Felsbrocken zerstört, die auf euch zufliegen.

ENDGEGNER VON SOLAR
Am Ende des Levels kommt euch ein Lava-Boss in die Quere. Schießt ihm zunächst beide Arme ab und kümmert euch danach um seinen Kopf. Weicht seinen Lava-Attacken aus, indem ihr am Rand des Bildschirms fliegt. Für diesen Boss bekommt ihr 10 Abschüsse. Weiter geht es in Richtung Panzerlevel Macbeth.



MACBETH: MEDAILLE FÜR 150 ABSCHÜSSE

In diesem mit Gegnern vollgepackten Level steigt ihr wiederum in den Panzer. Achtet auf Angriffe von allen Seiten inklusive aus der Luft. Um die Medaille zu bekommen, ist es besser, wenn ihr die Aufgabe für die schwierige Route löst, denn dann bringt der Endgegner gleich 50 Abschüsse. Außerdem solltet ihr ständig den feindlichen Zug des Bosses unter Beschuss nehmen. Der fährt über den gesamten Levelverlauf vor euch her und versucht, euch allerlei Hindernisse in den Weg zu legen. Um auf Bolse zu landen und die rechte Seite von Venom zu betreten, beendet ihr den Level ganz normal. Passt hier auf den Endgegner auf, denn der hat es in sich. Um ihn zu besiegen, müsst ihr auf seinen Kopf zielen. Seinen Speeren und Lasern weicht ihr mit Rollmanövern aus. Passt auf, wenn er versucht, euch zu packen, denn dieser Angriff zieht euch eine Menge Energie ab. Der Boss spendiert euch bei seinem Ableben 10 Abschüsse.

Mit diesem Level endet die mittlere Route und teilt sich lediglich in die leichte und die schwierige auf. Für die schwierige Route müsst ihr alle acht roten Schalter mit einem gezielten Schuss umlegen. Schafft ihr das, wird die Schiene umgestellt, auf der der Boss fährt, und er rasselt in ein Gebäude und explodiert. Für das Ableben des Gegners gibt es stolze 50 Abschüsse für eure Medaille und dazu eine mächtige Explosion.

DIE LEVELS DER SCHWIERIGEN ROUTE

SECTOR Y: MEDAILLE FÜR 150 ABSCHÜSSE

In diesem Level bewegen sich schnelle Roboter. Um sie auszuschalten, benutzt ihr den Charge-Laser und haltet dann weiter drauf. Wirklich schwierig ist der Kurs ansonsten nicht. Auch hier kann man verschiedene Wege einschlagen, die jedoch irrelevant für eure „Routenplanung" sind.

MITTLERE ROUTE
Wollt ihr der mittleren Route folgen und auf Katina landen, besiegt einfach weniger als 100 Gegner.

SCHWIERIGE ROUTE
Um auf Aquas zu landen, müsst ihr bis zum Boss mindestens 85 Abschüsse geschafft haben (der Boss gibt weitere 15 Abschüsse). Besiegt die schnellen Roboter und vertraut wieder auf Charge-Laser und Bomben, dann dürfte das kein Problem sein.

ENDGEGNER VON SECTOR Y
Gegen den Boss von Sector Y kämpft ihr in offener Formation. Zunächst gilt es, einen Roboter zu besiegen. Er ist schnell, dürfte jedoch kein größeres Hindernis darstellen. Wenn ihr ihn verpasst, fliegt ihr einen Turn und ballert ihn nieder. Sobald ihr ihn besiegt habt, kommt sein großer Bruder, der doppelt so viel Energie hat und wendiger ist. Mit ihm verfahrt ihr genauso. Habt ihr beide besiegt, erhaltet ihr insgesamt 15 Abschüsse.

AQUAS: MEDAILLE FÜR 150 ABSCHÜSSE

Aquas ist der einzige Level, in dem ihr mit einem U-Boot unterwegs seid. Im Wasser seid ihr langsamer als in der Luft, doch die Schüsse der Gegner sind es auch. Es ist nicht leicht, 150 Abschüsse zu landen. Ihr dürft kaum einen Gegner auslassen. Bremst, soviel ihr könnt, um möglichst wenige Gegner auszulassen, dann ist die Aufgabe am ehesten machbar. Da ihr unbegrenzt viele Torpedos zur Verfügung habt, können sich eure Gegner auf ein gefährliches Dauerfeuer einstellen. Viel Spaß!

ENDGEGNER VON AQUAS
Der Boss ist zugegebenermaßen ein nerviger Endgegner, eine riesige Muschel, die euch ständig angreift. Weicht über den Bildschirmrand aus und schießt zunächst die äußeren Partien auf der Muschel ab. Sobald sie verschwunden sind, bekämpft ihr die beiden Sehnen, wenn die Muschel sich öffnet. Zuletzt setzt ihr ein paar Bomben und Torpedos auf den Korpus. Bekommt ihr Energieprobleme, hinterlassen die Kugeln der Muschel Ringe. Passt auch auf die Druckwelle der Muschel auf.

ZONESS: MEDAILLE FÜR 250 ABSCHÜSSE

Die 250 Abschüsse sind kein Zuckerschlecken, allerdings wimmelt es hier von Gegnern. Mit der üblichen „Charge-Laser auf Formationen"-Taktik räumt ihr hier mächtig ab. Zusätzlich tretet ihr dauerhaft auf die Bremse, um keine Gegner zu verpassen. Das Wasser sieht giftig aus, ist es aber nicht. Kümmert euch lieber um die zahlreichen Gegner und um die Scheinwerfer!

SCHWIERIGE ROUTE
Um auf der schwierigen Route zu bleiben, müsst ihr alle Suchscheinwerfer ausschalten, die sich in diesem Level befinden. Manche verstecken sich hinter verschlossenen Toren, die erst geöffnet werden müssen. Mit der Bremse und dem Charge-Laser bekommt ihr das aber hin. Achtet auf eure Teammitglieder und helft ihnen, soweit es möglich ist.

MITTLERE ROUTE
Um auf Macbeth weiterzumachen, müsst ihr nur einen Suchscheinwerfer verfehlen. Das passiert schneller, als man gucken kann!

ENDGEGNER VON ZONESS
Normale Geschosse bringen euch nicht weiter. Ihr seid auf Bomben angewiesen. Der Boss spendiert diese natürlich großzügig, wenn ihr die Kanonenkugeln zerstört, die er auch euch feuert. Zerstört mit den Bomben beide Arme und kümmert euch dann um die Kanonen. Nachdem der Gegner die Stachelkugel geschossen hat, gebt ihr ihm den Rest. Passt auf die explodierenden Fässer auf, die er ins dreckige Wasser legt. Wenn es nicht auf Anhieb klappt, nicht verzagen. Dann holt ihr euch einfach neue Bomben und schießt weiter. Die Bomben müssen genau im richtigen Moment geworfen werden, damit der Boss Schaden nimmt. Auch, wenn es schwer fällt und der Kampf sehr lange dauern kann, bis ihr den Gegner getroffen habt: Haltet durch. Dieser Boss gehört zu den nervigsten des gesamten Spiels. Immerhin geben seine Geschosse teils silberne Ringe ab. Viel Glück!

SECTOR Z: MEDAILLE FÜR 100 ABSCHÜSSE

Nun müsst ihr die Great Fox beschützen. Nach und nach werden insgesamt sechs Raketen auf sie abgefeuert, die ihr zerstören müsst, bevor sie die Great Fox erreichen. Um die Medaille zu erhalten, konzentriert ihr euch zusätzlich erst einmal auf die normalen feindlichen Schiffe, die sich hier bewegen. Die Raketen geben einen zusätzlichen , wertvollen Abschuss-Bonus für die Medaille.

LEICHTE ROUTE
Wenn die Great Fox von einer der sechs Raketen getroffen wird, zieht sie ab und ihr fliegt weiter Richtung Bolse.

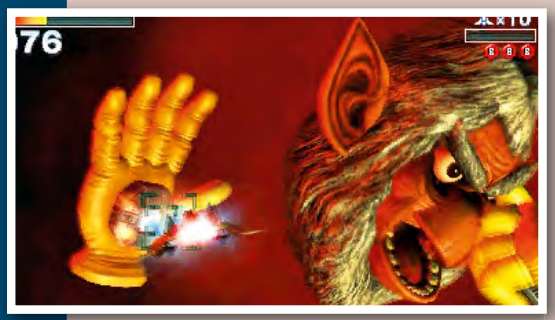
SCHWIERIGE ROUTE
Konzentriert euch auf die sechs Raketen und verhindert den Anschlag auf die Great Fox. Fliegt auf sie zu und ballert, was das Zeug hält. Gelingt euch das, geht es zur Area 6.

AREA 6: MEDAILLE FÜR 300 ABSCHÜSSE

300 Abschüsse klingen nach viel. Das ist es auch. Aber diese letzte Verteidigung von Venom füllt den Bildschirm mit Gegnern. Die Satelliten und Luftschiffe der gegnerischen Truppen geben eine Menge Bonus-Abschüsse. Spart nicht mit Bomben, setzt die Bremse ein und schießt euch den Daumen wund, um die 300 Abschüsse zu erreichen. Bomben und der blaue Doppellaser helfen euch dabei ungemein, mehr Schaden anzurichten und mehr Gegner zu treffen!

ENDGEGNER VON AREA 6
Der hat es in sich. Zerstört zunächst die drei Arme, damit sich der Boss öffnet. Nun zerschießt ihr die drei Energiekugeln, bis ihr die goldene Mitte angreifen könnt. Wiederholt diesen Vorgang mehrmals. Die Raketen, die er abschießt, ergeben manchmal Energieringe. Vorsicht vor seinem Laserstrahl, der den ganzen Bildschirm verdeckt. Bleibt während der Attacke in einer unteren Ecke des Bildschirms. Mit gezielten Bomben könnt ihr dem Kern des Bosses den Rest geben.

VENOM: MEDAILLE FÜR 200 ABSCHÜSSE



Bevor ihr Andross den Hintern versohlen dürft, müsst ihr euch erneut mit dem Star-Wolf-Team herumschlagen. Sie haben neue Schiffe, die wendiger und gefährlich sind. Trotzdem könnt ihr sie wie gehabt mit Looping und Turns abschütteln und hinter sie gelangen. Jedes abgeschossene Star-Wolf-Mitglied gibt 50 Abschüsse, also ist diese Medaille nicht schwer zu ergattern. Jetzt trennt sich Fox von seiner Crew und stellt sich Andross. Allein.

ENDGEGNER VON VENOM: ANDROSS
Bevor ihr Andross erreicht, fliegt ihr durch einen langen Tunnel. Haltet euch stets links, um noch ein paar Power-Ups einzusammeln. Nach drei Abzweigungen steht ihr Andross gegenüber. Lasst euch nicht einsaugen und schickt Bomben in seinen Rachen. Schießt zunächst auf seine beiden Augen, damit er eine seiner Hände zeigt, die ihr attackieren solltet. Wenn seine Hände zerstört sind, ist es einfacher, seine Augen endgültig zu vernichten. In offener Formation bekämpft ihr jetzt sein Gehirn. Er kann sich teleportieren, achtet also stets auf die Karte, um ihn nicht aus dem Blick zu verlieren. Seine Augen fangen an, euch zu verfolgen und auf euch zu schießen. Mit Turns und Looping schüttelt ihr sie ab und attackiert sie. Sind beide Augen zerstört, müsst ihr frontal auf Andross zufliegen und die graue Masse an seiner Unterseite beschießen. Wendet euch aber frühzeitig ab, um nicht in seinen Fängen zu landen, denn die ziehen euch viel Energie ab. Wiederholt den Vorgang, bis ihr den Obermotz besiegt habt. Nun müsst ihr aus dem Tunnel fliehen. Euer Vater taucht auf und führt euch zu den richtigen Abzweigungen. Bleibt dicht hinter ihm, um eure Haut zu retten. Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt eines der actionreichsten Spiele um den mutigen Fuchs und seine Crew gelöst. Genießt nun den wunderschönen Abspann!

✔	Medaille	Benötigte Anzahl an Treffern
	Corneria-Bronze-Medaille	100 Treffer in Corneria
	Corneria-Silber-Medaille	150 Treffer in Corneria
	Corneria-Gold-Medaille	190 Treffer in Corneria
	Meteo-Bronze-Medaille	180 Treffer in Meteo
	Meteo-Silber-Medaille	200 Treffer in Meteo
	Meteo-Gold-Medaille	300 Treffer in Meteo
	Sector-Y-Bronze-Medaille	100 Treffer in Sector Y
	Sector-Y-Silber-Medaille	150 Treffer in Sector Y
	Sector-Y-Gold-Medaille	180 Treffer in Sector Y
	Fichina-Bronze-Medaille	40 Treffer in Fichina
	Fichina-Silber-Medaille	50 Treffer in Fichina
	Fichina-Gold-Medaille	90 Treffer in Fichina
	Katina-Bronze-Medaille	90 Treffer in Katina
	Katina-Silber-Medaille	150 Treffer in Katina
	Katina-Gold-Medaille	190 Treffer in Katina
	Aquas-Bronze-Medaille	100 Treffer in Aquas
	Aquas-Silber-Medaille	150 Treffer in Aquas
	Aquas-Gold-Medaille	160 Treffer in Aquas
	Sector-X-Bronze-Medaille	100 Treffer in Sector X
	Sector-X-Silber-Medaille	150 Treffer in Sector X
	Sector-X-Gold-Medaille	230 Treffer in Sector X
	Solar-Bronze-Medaille	50 Treffer in Solar
	Solar-Silber-Medaille	100 Treffer in Solar
	Solar-Gold-Medaille	110 Treffer in Solar
	Zoness-Bronze-Medaille	150 Treffer in Zoness
	Zoness-Silber-Medaille	250 Treffer in Zoness
	Zoness-Gold-Medaille	290 Treffer in Zoness
	Titania-Bronze-Medaille	80 Treffer in Titania
	Titania-Silber-Medaille	150 Treffer in Titania
	Titania-Gold-Medaille	180 Treffer in Titania
	Macbeth-Bronze-Medaille	100 Treffer in Macbeth
	Macbeth-Silber-Medaille	150 Treffer in Macbeth
	Macbeth-Gold-Medaille	180 Treffer in Macbeth
	Sector-Z-Bronze-Medaille	60 Treffer in Sector Z
	Sector Z-Silber-Medaille	100 Treffer in Sector Z
	Sector Z-Gold-Medaille	110 Treffer in Sector Z
	Bolse-Bronze-Medaille	120 Treffer in Bolse
	Bolse-Silber-Medaille	150 Treffer in Bolse
	Bolse-Gold-Medaille	190 Treffer in Bolse
	Area-6-Bronze-Medaille	180 Treffer in Area 6
	Area-6-Silber-Medaille	300 Treffer in Area 6
	Area-6-Gold-Medaille	400 Treffer in Area 6
	Venom-1-Bronze-Medaille	120 Treffer in Venom 1
	Venom-1-Silber-Medaille	150 Treffer in Venom 1
	Venom-1-Gold-Medaille	180 Treffer in Venom 1
	Venom-2-Bronze-Medaille	120 Treffer in Venom 2
	Venom-2-Gold-Medaille	220 Treffer in Venom 2
	Venom-2-Silber-Medaille	200 Treffer in Venom 2

Genre: Action | Entwickler: Project Sora | Hersteller: Nintendo | Termin: 23. März 2012

KID ICARUS UPRISING

Text | Christoph Kraus

Pit breitet auf dem 3DS die Engelsflügel aus, ohne die Bodenhaftung zu verlieren! Aber gelingt sein Comeback als Nintendo-Star?

LEKTION GEFÄLLIG?
Man lernt nicht für die Schule, sondern fürs Leben – diesem Bildungsauftrag möchten auch wir von der N-ZONE nachkommen. Daher präsentieren wir euch unter der Rubrik „Von Mythen und Monstern" über den gesamten Artikel verteilt spannende, launige und interessante Fakten rund um das Kid-Icarus-Universum. Viel Spaß bei diesen Lektionen!

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

3DS

FAQs

Wer oder was ist Kid Icarus überhaupt?
Wir können es niemandem übel nehmen, wenn er **Kid Icarus** nicht (mehr) kennt. Schließlich hat die kultige Spieleserie schon ein Vierteljahrhundert auf dem Buckel und ist bislang ausschließlich auf dem Nintendo Entertainment System und dem Game Boy heimisch. 25 Jahre nach Veröffentlichung des Debütspiels **Kid Icarus** wird die Reihe – was für viele Fans längst überfällig war – endlich auf dem Nintendo 3DS fortgeführt. Ob das Spiel ein Erfolg wird?

Und wer ist dieser Pit, von dem alle reden?
Wir dürfen vorstellen: Pit ist der Hauptdarsteller der neuen **Kid Icarus**-Episode mit dem Untertitel **Uprising** und kein Geringerer als ein Engel aus der griechischen Mythologie. Unter der Herrschaft der Göttin Palutena erlernte er nicht nur den Umgang mit einer Harfe – was man von einem anständigen Cherub erwartet –, sondern kann auch geschickt mit Schwertern und Säbeln hantieren. Pits Heldenmut hat sich schon im Himmel herumgesprochen …

Ist Pits 3DS-Debüt wie die Vorgänger ein Jump & Run?
Nein! Ähnelte **Kid Icarus** einst frappierend der **Metroid**-Reihe, schlugen die Entwickler diesmal einen völlig neuen Weg ein: Im Fokus stehen jetzt deftige Action-Einlagen, in denen der Spieler lediglich Pits Bewegungsradius bestimmen darf – denn geflogen wird automatisch. Da werden Erinnerungen an die Abenteuer der Star-Fox-Weltraumtruppe wach! Selbst bei den Bodenmissionen gibt es nahezu keine Geschicklichkeitseinlagen. Auch dort wird vorrangig geballert.

Ich habe gehört, dem Spiel liegt ein Plastikständer bei?
Das ist richtig. Wer sich **Kid Icarus: Uprising** zulegt, der erhält nicht nur das obligatorische 3DS-Modul, sondern auch noch einen schwarzen Plastikständer. Wer möchte, kann seine Konsole dort hineinklemmen – so lässt sich Pits 3DS-Einstand auf einem Tisch zocken. Das ist angesichts der recht fummeligen Steuerung allerdings auch empfehlenswert. Zudem liegen der Verpackung sechs Augmented-Reality-Karten bei, mit denen man Kämpfe bestreitet.

Muss ich den Entwickler des Spiels kennen?
Es schadet nichts! Für die Programmierung des Spiels zeichnet Masahiro Sakurai verantwortlich. Auf das Konto des Entwicklerstudios Sora geht unter anderem die **Super Smash Bros.**-Serie. Doch man darf davon ausgehen, dass Nintendo ein gehöriges Mitspracherecht hatte, was das Gameplay und das Spielkonzept von Pits 3DS-Abenteuer betrifft. Sakurai beginnt laut eigener Aussage nach der Fertigstellung von **Kid Icarus: Uprising** mit der Arbeit an der neuen **Smash Bros.**-Episode.

DER CONTROLLER-CHECK

Gleich drei Steuerungsvarianten bietet Pits erstes vollwertiges Abenteuer nach seinem Heldendebüt vor einem Vierteljahrhundert. Wir beleuchten alle davon und verraten, wie ihr den Engel am besten unter Kontrolle habt.

STANDARD-STEUERUNG

Völlig ohne Hilfsmittel – also Schiebepad Pro und 3DS-Plastikständer – bewegt ihr das Fadenkreuz mittels Touchscreen über den Bildschirm. Der Touchpen funktioniert dann sozusagen wie eine Computermaus. Das linke Schiebepad dient dazu, Pit durch die Levels zu schleusen. In dieser Kombination steuert sich **Kid Icarus Uprising** zweckmäßig, aber keinesfalls richtig intuitiv. Oftmals möchte man insgeheim seine Finger umgreifen, aber allzu lange hält man in keiner Haltung aus. Daher ist es ratsam, nach einer Stunde Spielzeit – wie es einem stets im Menü vorgeschlagen wird – eine Pause einzulegen.

WERTUNG 7 VON 10

MIT SCHIEBEPAD PRO

Im Grunde genommen unterscheidet sich diese Steuerungsvariante nicht im Geringsten von der vorherigen. Sie ist lediglich für Linkshänder interessant, die dank angeschlossenem Schiebepad Pro mit dem rechten Daumen Pit lenken, während sie mit der linken Hand das Zielkreuz bewegen. Allerdings könnten Linkshänder auch genauso gut ihre Spielfigur mit den Aktionstasten A, B, X und Y manövrieren – das ist jedoch deutlich schwergängiger, da es bei dieser Variante an Präzision mangelt.

WERTUNG 7 VON 10

MIT PLASTIKSTÄNDER

Die bestmögliche Handhabung erzielt ihr, wenn ihr eure 3DS-Konsole in die mitgelieferte Halterung klemmt. Das Gerät liegt dann in einer schwarzen Schale, ist von allen Seiten gut erreichbar und darauf abgestimmt, dass man **Kid Icarus Uprising** an einem Tisch spielt. Die Schwächen offenbaren sich – was aber kaum überrascht –, sobald man versucht, das Spiel mittels Ständer etwa in der U-Bahn zu zocken. Doch dann nimmt man den 3DS eben wie oben beschrieben in die Hand – ohne Extrazubehör bzw. nur mit dem Schiebepad Pro.

WERTUNG 8 VON 10

VON MYTHEN UND MONSTERN # 1

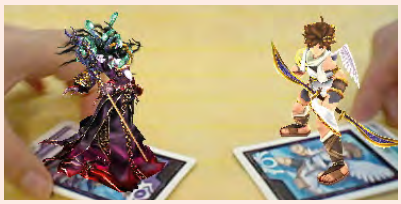
Kennt ihr noch Schatten-Link aus **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**? Damals sorgte der fies gesinnte Gegenspieler für allerhand Irritationen. In Pits neuem 3DS-Abenteuer tritt ebenfalls ein lästiger Rivale in Erscheinung. Welche Absichten der FINSTERE PIT hegt, solltet ihr allerdings lieber selbst herausfinden …

LUST AUF KARTENDUELLE?

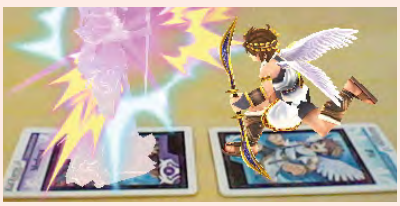
Nicht nur der Plastikständer, sondern auch sechs Spielkarten liegen der Verpackung des Ballerspektakels bei. Aber was bringen sie? Wir veranschaulichen es anhand eines Beispiels:

Das Spiel erinnert an die bekannten Quartette, bei denen man versuchte, die Mitspieler zu übertrumpfen („Mein Motorrad hat 12 PS“ – „Überboten, 13 PS!“). Aber aus Mangel an Spielkarten können wir derzeit nur spekulieren, wie viel Spaß der Kartenmodus macht, wenn man ein vollständiges Kartendeck besitzt. Was wir aber jetzt schon wissen: Zusätzlich zu den sechs Augmented-Reality-Karten, die sich im Lieferumfang des Spiels befinden, möchte Nintendo noch zahlreiche weitere anbieten. Zunächst geplant sind 24 zusätzliche Karten, die Vorbesteller des Spiels beim Kauf dazu erhalten. Wie diese letztlich verteilt werden, war bei Drucklegung dieser Ausgabe allerdings noch unklar. Möglich wäre beispielsweise, dass es die neuen Spielkarten auf Messen oder als Zugabe beim Kauf eines bestimmten Spiels gibt. Die Zukunft wird zeigen, ob die Kartenduelle lediglich überflüssiges Beiwerk sind oder ob es tatsächlich genügend Leute gibt, die sich an den strategischen Partien erfreuen.

Zwei Spieler ziehen jeweils eine Karte aus dem Stapel und legen sie nebeneinander auf den Tisch.



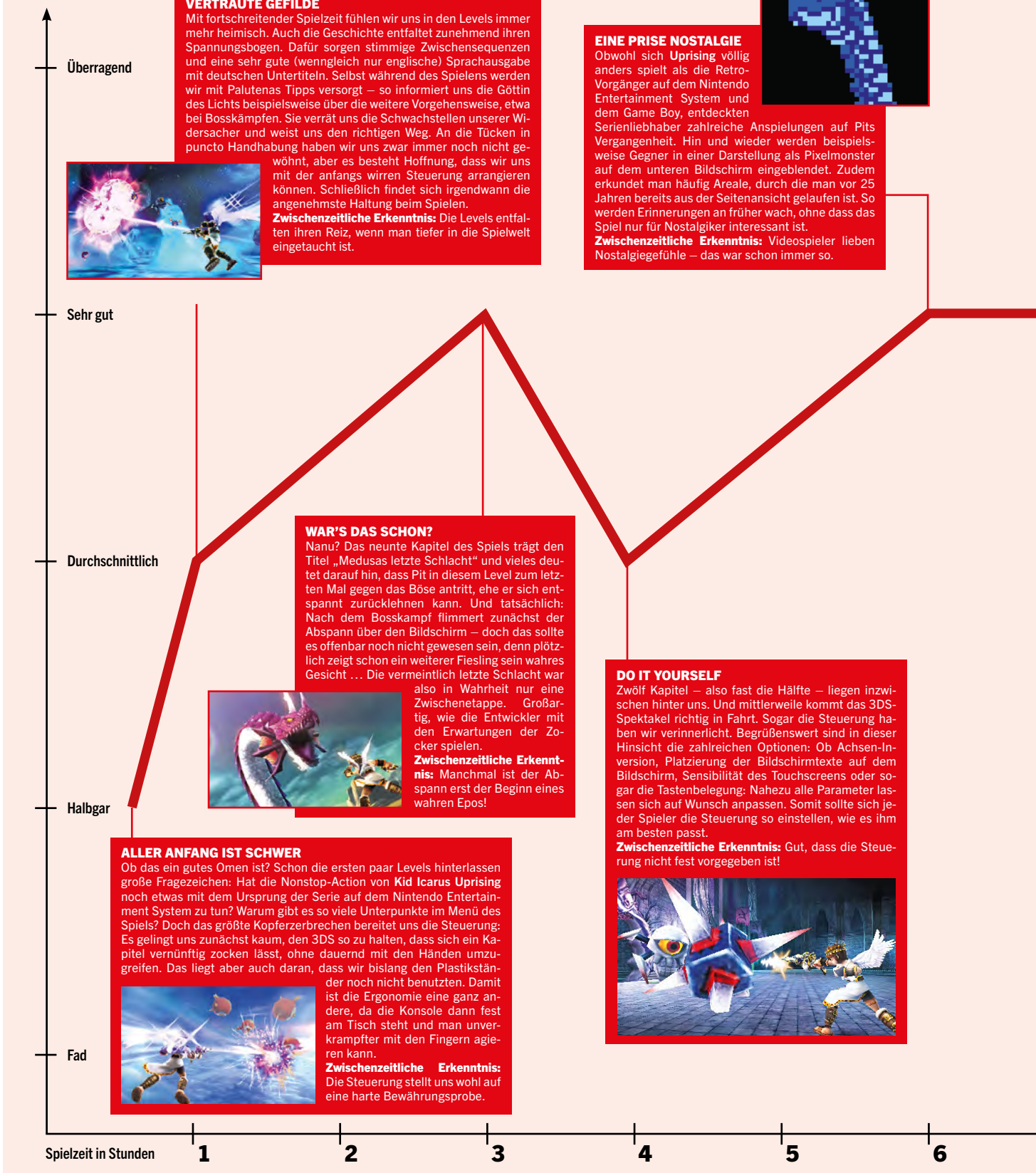
Die 3DS-Kameralinse beginnt nun mit dem Scan-Vorgang. Dieser dauert nur wenige Sekunden.



Nun beginnt die Kartenschlacht auf dem Bildschirm. Welche Figur gewinnt, hängt dabei von den Attributen ab.

DIE N-ZONE-MOTIVATIONSKURVE

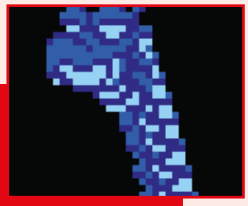
Zuerst die schlechte Nachricht: Die ersten Spielminuten von Kid Icarus Uprising gestalten sich äußerst zäh – das liegt in erster Linie an der anfangs recht wirren Steuerung und dem ungewohnten Gameplay. Doch jetzt die frohe Kunde: Mit fortschreitender Spielzeit macht Pits „Himmelfahrt" immer mehr Laune – wir dokumentieren den Spielspaßgehalt in chronologischer Reihenfolge.



VERTRAUTE GEFILDE

Mit fortschreitender Spielzeit fühlen wir uns in den Levels immer mehr heimisch. Auch die Geschichte entfaltet zunehmend ihren Spannungsbogen. Dafür sorgen stimmige Zwischensequenzen und eine sehr gute (wenngleich nur englische) Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln. Selbst während des Spielens werden wir mit Palutenas Tipps versorgt – so informiert uns die Göttin des Lichts beispielsweise über die weitere Vorgehensweise, etwa bei Bosskämpfen. Sie verrät uns die Schwachstellen unserer Widersacher und weist uns den richtigen Weg. An die Tücken in puncto Handhabung haben wir uns zwar immer noch nicht gewöhnt, aber es besteht Hoffnung, dass wir uns mit der anfangs wirren Steuerung arrangieren können. Schließlich findet sich irgendwann die angenehmste Haltung beim Spielen.

Zwischenzeitliche Erkenntnis: Die Levels entfalten ihren Reiz, wenn man tiefer in die Spielwelt eingetaucht ist.



EINE PRISE NOSTALGIE

Obwohl sich **Uprising** völlig anders spielt als die Retro-Vorgänger auf dem Nintendo Entertainment System und dem Game Boy, entdeckten Serienliebhaber zahlreiche Anspielungen auf Pits Vergangenheit. Hin und wieder werden beispielsweise Gegner in einer Darstellung als Pixelmonster auf dem unteren Bildschirm eingeblendet. Zudem erkundet man häufig Areale, durch die man vor 25 Jahren bereits aus der Seitenansicht gelaufen ist. So werden Erinnerungen an früher wach, ohne dass das Spiel nur für Nostalgiker interessant ist.

Zwischenzeitliche Erkenntnis: Videospieler lieben Nostalgiegefühle – das war schon immer so.

WAR'S DAS SCHON?

Nanu? Das neunte Kapitel des Spiels trägt den Titel „Medusas letzte Schlacht" und vieles deutet darauf hin, dass Pit in diesem Level zum letzten Mal gegen das Böse antritt, ehe er sich entspannt zurücklehnen kann. Und tatsächlich: Nach dem Bosskampf flimmert zunächst der Abspann über den Bildschirm – doch das sollte es offenbar noch nicht gewesen sein, denn plötzlich zeigt schon ein weiterer Fiesling sein wahres Gesicht … Die vermeintlich letzte Schlacht war also in Wahrheit nur eine Zwischenetappe. Großartig, wie die Entwickler mit den Erwartungen der Zocker spielen.

Zwischenzeitliche Erkenntnis: Manchmal ist der Abspann erst der Beginn eines wahren Epos!

DO IT YOURSELF

Zwölf Kapitel – also fast die Hälfte – liegen inzwischen hinter uns. Und mittlerweile kommt das 3DS-Spektakel richtig in Fahrt. Sogar die Steuerung haben wir verinnerlicht. Begrüßenswert sind in dieser Hinsicht die zahlreichen Optionen: Ob Achsen-Inversion, Platzierung der Bildschirmtexte auf dem Bildschirm, Sensibilität des Touchscreens oder sogar die Tastenbelegung: Nahezu alle Parameter lassen sich auf Wunsch anpassen. Somit sollte sich jeder Spieler die Steuerung so einstellen, wie es ihm am besten passt.

Zwischenzeitliche Erkenntnis: Gut, dass die Steuerung nicht fest vorgegeben ist!

ALLER ANFANG IST SCHWER

Ob das ein gutes Omen ist? Schon die ersten paar Levels hinterlassen große Fragezeichen: Hat die Nonstop-Action von **Kid Icarus Uprising** noch etwas mit dem Ursprung der Serie auf dem Nintendo Entertainment System zu tun? Warum gibt es so viele Unterpunkte im Menü des Spiels? Doch das größte Kopferzerbrechen bereitet uns die Steuerung: Es gelingt uns zunächst kaum, den 3DS so zu halten, dass sich ein Kapitel vernünftig zocken lässt, ohne dauernd mit den Händen umzugreifen. Das liegt aber auch daran, dass wir bislang den Plastikständer noch nicht benutzten. Damit ist die Ergonomie eine ganz andere, da die Konsole dann fest am Tisch steht und man unverkrampfter mit den Fingern agieren kann.

Zwischenzeitliche Erkenntnis: Die Steuerung stellt uns wohl auf eine harte Bewährungsprobe.

VON MYTHEN UND MONSTERN # 2
PALUTENA, die Göttin des Lichts und die Herrscherin von Angel Land, rüstet Pit mit dem Bogen des Lichts und der Fähigkeit zu fliegen aus. Außerdem steht sie ihm während des Spiels stets hilfreich zur Seite.

WIR SEHEN UNS IM NETZ
Was zeichnet ein gutes, durchdachtes Videospiel aus? Dafür ist ausschlaggebend, ob man es nach dem einmaligen Durchspielen aus der Hand legt oder ob man sich weiterhin daran die Zähne ausbeißt. Wer beispielsweise in **Mario Kart 7** alle Rennpiloten freigeschaltet hat, der hat noch längst nicht alles gesehen – auf ihn warten weitere Fahrzeugteile sowie der überaus spannende Online-Modus. Auf ähnliche Weise motiviert auch **Kid Icarus**.
Letzte Erkenntnis: Hoffentlich schicken die Entwickler Pit in naher Zukunft auf eine weitere himmlische Exkursion …

HÖLLENKESSEL
Mit der Zeit entwickelt **Kid Icarus Uprising** einen teils sehr hohen spielerischen Anspruch, wenn man sich an die empfohlene Schwierigkeitsgradsstufe hält. Doch dank „Höllenkessel" kann man selbst bestimmen, was man sich zumutet: Erfahrene Zocker entscheiden sich für einen hohen Anspruch und erhalten im Gegenzug zahlreiche Herzen – bei untalentierteren Zockern ist es umgekehrt. Eine äußerst raffinierte und durchdachte Funktion!
Zwischenzeitliche Erkenntnis: Warum kommt der „Höllenkessel" nicht auch in anderen Nintendo-Spielen zum Einsatz?

VON MYTHEN UND MONSTERN # 3
Ein neuer Antagonist ist LORD GAOL. In seinem riesigen Schloss schmiedet der Machtversessene schon lange Pläne, Palutena ins Verderben zu reißen, und wittert seine Chance, dadurch zum Herrscher von Angel Land aufzusteigen.

7 8 9 10 11 12

DUELL DER ENGEL

Mit sechs Spielern geht übers Internet sowie im lokalen Netzwerk gewaltig die Post ab – aber wie spaßig sind die Mehrspielerduelle? Bieten sie genügend Abwechslung? Und wie sieht es in puncto Bedienkomfort aus? N-ZONE hat's getestet.

DIE LEVELS

Die zehn Umgebungen (Windiges Ödland, Lavabecken, Sternwarte, Alte Festung, Dämmer-Stratosphäre, Wüstengruft, Höhle der Geister, Vergessene Stadt, Spiralenturm, Kleine Arena) bieten – bis auf eine Ausnahme – genügend Versteckmöglichkeiten, ohne dass man sich verläuft oder sich nur allzu selten begegnet. Allerdings mangelt es bisweilen an Abwechslung, denn letztlich lassen sich ausschließlich Bodenkämpfe bestreiten, keine Luftgefechte.

WERTUNG 7 VON 10

DIE STEUERUNG

Die Handhabung von Pits Bodenmissionen ist allgemein recht knifflig: Zwar lässt sich die Sensibilität der Touchscreen-Bewegungen auf ein stimmiges Maß einstellen, doch trotzdem muss man mit dem Touchpen häufig umgreifen, um sich umzudrehen. Im Klartext bedeutet das: Nach spätestens einer Stunde ermüdet die Hand und es empfiehlt sich eine längere Spielpause.

WERTUNG 6 VON 10

VON MYTHEN UND MONSTERN # 4

PIT ist nicht nur der Hauptdarsteller von **Kid Icarus Uprising**, sondern auch der aufstrebende Stern, wenn es darum geht, die Nintendo-Heldenriege zu erweitern. Der Engel kann bereits auf eine 25-jährige Karriere als Spielfigur zurückblicken – und das, obwohl er jetzt gerade erst zu seinem dritten Abenteuer antritt.

DIE OPTIONEN

Man merkt dem Spiel an, dass es vom Schöpfer der **Super Smash Bros.**-Serie stammt: Die variierbaren Regeln sind ähnlich vielfältig wie bei Nintendos Prügelspielreihe. Ob Zeitbegrenzung, CPU-Stärke, Items, Team-Energie oder gewisse Vorteile für ein bestimmtes Team – hier lässt sich fast alles nach Gutdünken einstellen!

WERTUNG 9 VON 10

DIE LOKALEN NETZWERK-MODI

Zunächst die schlechte Nachricht: Für jeden Spieler wird bei **Kid Icarus Uprising** ein Modul benötigt – das war bei **Mario Kart 7** komfortabler gelöst. Auch die Anzahl an Modi ist recht gering: Gerade einmal zwei Spielvarianten gibt es, nämlich „Hell gegen Finster" (zwei Dreier-Teams kämpfen gegeneinander) und „Jeder gegen jeden". Auch wenn es gelegentlich äußerst hektisch zugeht, so machen beide Modi definitiv Spaß. An Mehrspielerlegenden à la **Super Smash Bros.** kommen die Engelskämpfe aber nicht heran.

WERTUNG 8 VON 10

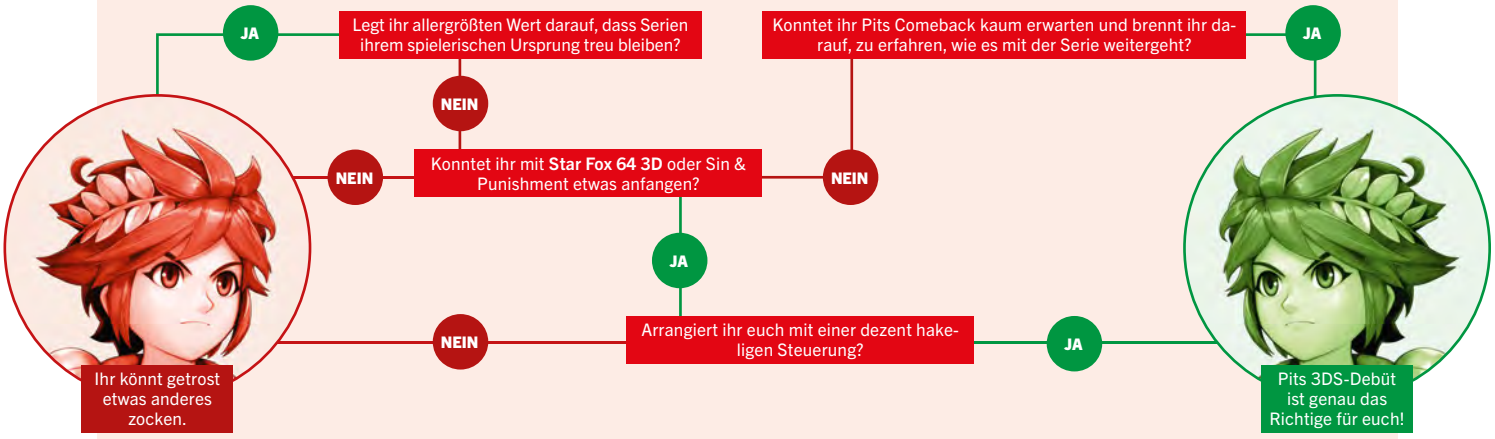
DIE INTERNET-MODI

Es hat gewiss seinen Reiz, dass man auch übers Internet gegen Konkurrenten antreten kann. Besonders gefällt uns dabei die Tatsache, dass man gezielt ausschließlich mit registrierten 3DS-Freunden zocken kann. Wem es schnurzpiepegal ist, gegen wen er spielt, kann auch die Option „Irgendwer" auswählen. Elegant: Wie bei **Mario Kart 7** lässt sich auch im Hauptmenü der Konsole in eine laufende Partie einsteigen. Gut gelöst!

WERTUNG 8 VON 10

BRAUCHE ICH PITS 3DS-DEBÜT?

Ihr habt immer noch keinen Entschluss gefasst, ob ihr euch Kid Icarus Uprising durch die Lappen gehen lasst oder ob ihr es als Pit gegen die Heerscharen aufnehmt? N-ZONE fasst die Kaufentscheidung in einem Schaubild zusammen. Ausgehend von den beiden oben abgedruckten Fragen müsst ihr nur den Linien folgen, um zu sehen, wohin sie euch lotsen.



N-ZONE MEINT:
Wer schon mit den ähnlich aufgebauten Spielen **Star Fox 64** alias **Lylat Wars** und **Sin & Punishment** (beide Nintendo 64 und 3DS) nichts anfangen konnte, der wird mit **Kid Icarus Uprising** wohl eher nicht glücklich. In allen drei genannten Spielen ist die Route, die man zurücklegen muss, vorbestimmt – auch das Gameplay funktioniert nach einem ähnlichen Schema. Allerdings überzeugt Pits Comeback durch eine extrem gute Technik, durch einen ausgewogenen Schwierigkeitsgrad (dank „Höllenkessel“) und durch ein motivierendes Leveldesign, das zum Rekordbrechen anspornt. Ob Pits 3DS-Debüt letztlich etwas für euch ist, könnt ihr aus dem Schaubild ableiten oder darauf hoffen, dass Nintendo demnächst im eShop eine Demo zum Spiel bereitstellt.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Touchpen, Schiebepad Pro
SONDERFUNKTIONEN	SpotPass, StreetPass, Plastikständer liegt bei

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-6
ONLINE-SPIEL	1-6
ONLINE-FUNKTIONEN	Kämpfe

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Wenn das Wörtchen ‚wenn‘ nicht wäre …“

Mein Vorurteil › Nintendo wird schon wissen, wie sie Pit zurück auf Erfolgskurs bringen. Aber das Gameplay erscheint mir zu actionorientiert.

Das Lob vorweg: **Kid Icarus Uprising** sieht fantastisch aus, ist in puncto Menüführung überaus ansprechend inszeniert, bietet kompromisslos gute Action, macht auch mit fünf Mitspielern eine Menge Spaß und erinnert bisweilen an die Genre-Könige **Lylat Wars** und **Sin & Punishment**. Doch all diese überschwänglichen Lobeshymnen können nicht kaschieren, dass die Steuerung von Pits 3DS-Spektakel stellenweise sehr haarig ist: Die Kameraführung irritiert gelegentlich, die Bodenmissionen steuern sich träge und der 3D-Effekt lässt sich ohne Ständer nicht so recht genießen, weil man zu sehr mit dem Halten der Konsole beschäftigt ist.

MEINUNG • UWE HÖNIG

„Dieser Kult-Engel hat’s immer noch drauf!“

Mein Vorurteil › An das Original kann ich mich kaum noch erinnern, ich weiß nur, dass es ein Jump & Run war. Was wohl aus Pit geworden ist?

Endlich erlebt mein Held aus frühester Kindheit eine Rückkehr. Der Name des Helden lautet Pit und mit seinem 3DS-Auftritt hat Nintendo einen grafischen Überflieger kreiert. Die Optik ist verflixt schnell und bietet einen hervorragenden 3D-Effekt. Leider gibt es aber auch Kritik: Die Steuerung erfordert volle Konzentration und durch das versehentliche Bewegen des 3DS beim Abschießen großer Gegnermengen verschwimmt die 3D-Optik des oberen Bildschirms und man wird abgelenkt.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Ansprechende Präsentation
- ⊕ Hervorragende Technik
- ⊕ Motivierender Solomodus …
- ⊕ … und komplexe Mehrspielermodi
- ⊕ Viele freischaltbare Extras

CONTRA

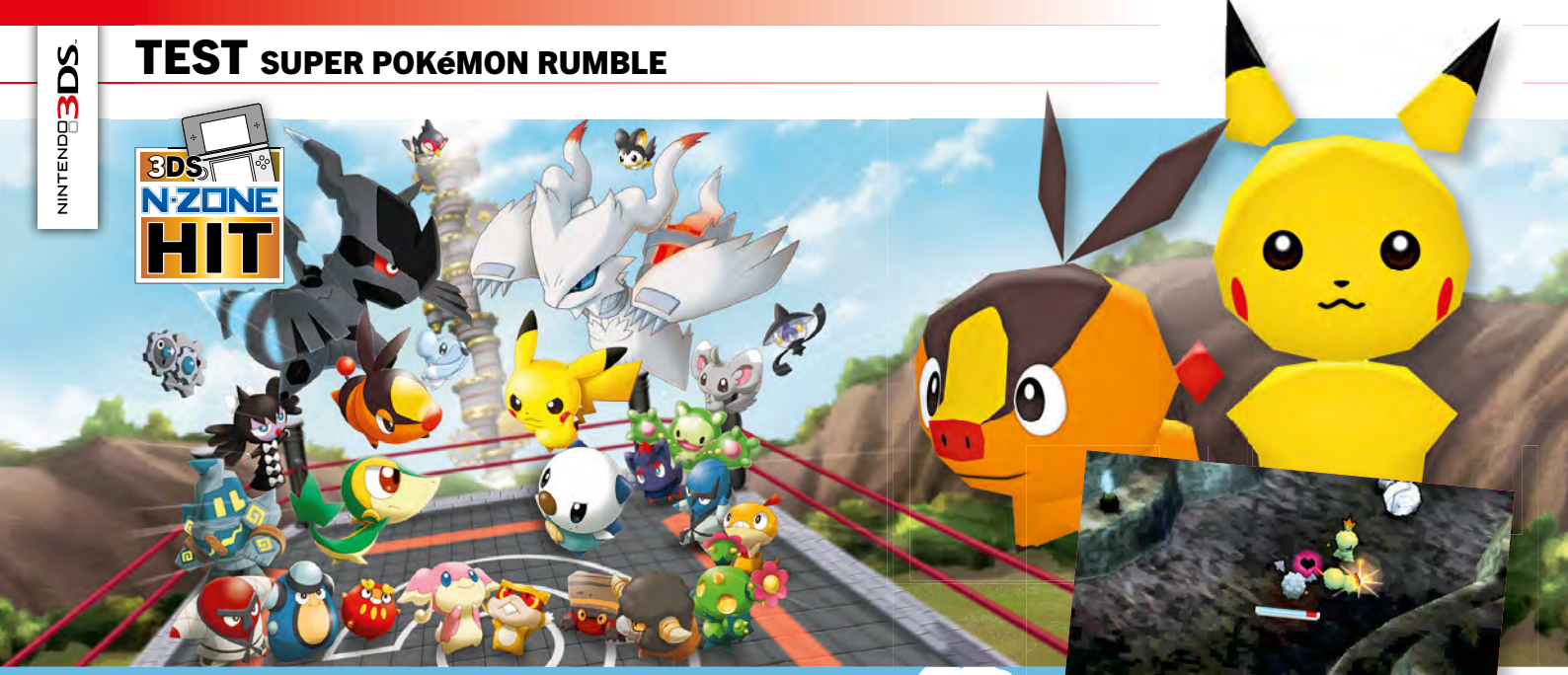
- ⊖ Unbequeme Steuerung
- ⊖ Spielablauf wiederholt sich

GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	81



Genre: Action | Entwickler: Ambrella | Hersteller: Nintendo | Termin: 02. Dezember 2011

SUPER POKéMON RUMBLE

Text | Max Drews

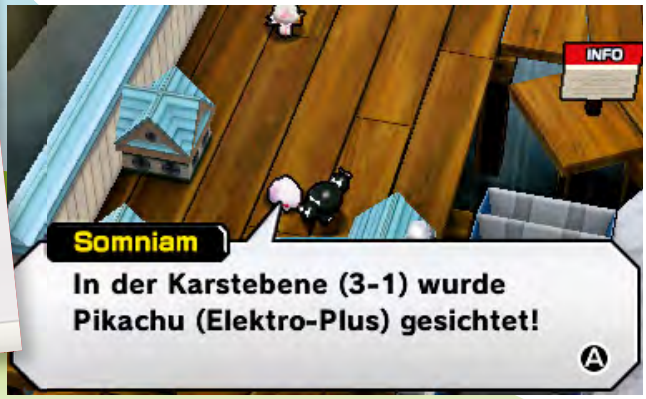
Der erste richtige 3DS-Ableger der Pokémon-Reihe!

Bei **Super Pokémon Rumble** erwartet euch kein Rollenspiel, wie ihr es von der Hauptreihe der Taschenmonster gewohnt seid, sondern ein Action-Prügler, in dem ihr mit Spielzeugfiguren aller 646 Pokémon aus den fünf bekannten Generationen in einer Spielzeugwelt umherzieht. Gab es im Vorgänger gerade einmal 150 Exemplare, können Sammelfreunde ihrer Leidenschaft hier also ausgiebig nachgehen – ein großer Pluspunkt, wenn man bedenkt, dass das Sammeln seit jeher eines der Grundelemente von Pokémon-Spielen ist. Anders als in den RPGs levelt ihr eure Partner hier auch nicht auf, sondern ersetzt sie ständig durch neue, stärkere Exemplare. Ihr werdet also zunächst kein festes Team haben, da natürlich auch die Gegner immer besser werden und ihr euch nach deren Kraft richten müsst.

Das Erweitern der eigenen Figuren-Kollektion tritt allerdings erst in den Vordergrund, wenn die Hauptstory geschafft ist. In dieser geht es um den Lichttau, der den Pokémon der Spielzeugwelt Energie spendet und auch noch weitere mächtige Fähigkeiten besitzt. Auf diese hat es Kobalium, ein Legendäres Pokémon, abgesehen; seine Gründe dafür liegen jedoch zunächst im Dunkeln. Nach und nach durchquert der Spieler fünf verschiedene Welten auf der Suche nach der Antwort …

Die Geschichte ist zwar nicht immer vollkommen vorhersehbar, doch sie bietet erwartungsgemäß wenig Tiefgang und Niveau, was aber auch gar nicht der Anspruch des Spiels ist.

Wer den hier abgedruckten Code eingibt, …

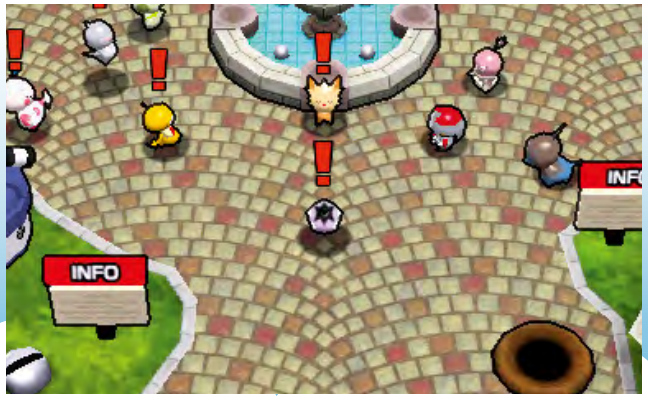


… der kann das Pokémon Pikachu im weiteren Spielverlauf finden. Für Victini gebt ihr diesen Code ein: 90827838. Nichts zu danken!

Viel Haudrauf-Action

Vielmehr soll gekämpft werden, was das Zeug hält – und dieses Konzept geht auf! An jeder Ecke trefft ihr auf Gegner, die meisten davon begegnen euch in den Level-Abschnitten, die nach Typen wie Wasser, Feuer oder Pflanze sortiert sind. Darin durchquert ihr schlauchartige Wege, die aber leider sehr linear aufgebaut sind und kaum Möglichkeiten zur Erkundung bieten. Von diesen We-

Auf geht's: Hier handelt es sich um den „Battle Royal"-Modus, in dem sich die Monster gegenseitig eins auf die Mütze geben.



Am Lichtbrunnen in der Spielstadt heilt ihr verwundete Monster und vernetzt euch mit anderen Monstern. Sogar einen kleinen Marktplatz gibt es dort.

gen absolviert ihr einige, bevor ihr zum Boss eines Levels gelangt. Dieser ist nicht nur größer als die normalen Gegner, sondern hält auch weitaus mehr aus – sind die Bosskämpfe zu Beginn noch recht einfach, kommt es gegen Ende oft vor, dass ihr einen Abschnitt erneut absolvieren müsst. Selbst auf den Karten der Oberwelt, über die ihr die einzelnen Levels erreicht, erwarten euch feindlich gesinnte Artgenossen.

⊕ Gleichbleibende Kämpfe

Die Steuerung geht dabei durchweg leicht von der Hand: Ihr bewegt die Figuren mit dem Schiebepad und attackiert mit A oder B. Hier liegt eine Stärke, aber gleichzeitig auch eine große Schwäche des Gameplays: Zwar ist die Handhabung gerade für Anfänger leicht zu erlernen, doch auf Dauer wünscht man sich mehr Abwechslung herbei – diese gibt es jedoch leider nur selten, im Großen und Ganzen laufen die Kämpfe immer gleich ab.

Etwas frischen Wind bringen eher die neuen Spielmodi namens „Teamkampf" und „Frontalkampf" mit sich. In Ersterem zieht ihr zusammen mit zwei computergesteuerten Freunden in den Kampf gegen mächtige Gegner. Bei Letzterem sind schnelle Reaktionen gefragt, während sich zwei Armeen aus Taschenmonstern aufeinander zubewegen. Diese neuen Konzepte sind zwar nicht gerade innovativ (der Frontalkampf basiert auf einfachen Quick-Time-Events), doch sie lockern das Spiel erfreulich oft auf.

⊖ Kein Online-Modus

Die einzigen Orte, an denen nicht gekämpft wird, sind die Städte, in denen ihr neben dem Erledigen einiger anderer Dinge eure Figuren heilen und euch mit anderen Spielern vernetzen könnt. Der Zwei-Spieler-Modus ist allerdings auf lokale Kontakte begrenzt, ein Online-Modus fehlt gänzlich. Schade, denn gerade zu zweit überzeugt der Titel am meisten – wenn ihr euch mit einem Freund durch die Horden der Gegner kämpft, ist Freude garantiert! Immerhin wird StreetPass unterstützt: Lauft ihr einem anderen Spieler über den Weg, könnt ihr seine Figuren ansehen und euch in Kämpfen entweder von seinen Exemplaren unterstützen lassen oder gegen sie antreten. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Schiebe-Pad, Steuerkreuz, Tasten, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Hier seht ihr eine Auswahl an Gefährten. Oben ist das freigeschaltete Victini.

MEINUNG • MAX DREWS

„Zu zweit hat man den meisten Spaß!"

Mein Vorurteil › Der Vorgänger war als Download-Abenteuer ein großer Spaß, aber bietet das Spielprinzip auch genügend Potenzial für einen Vollpreis-Titel?

Tatsächlich ist es Ambrella gelungen, das aus **Pokémon Rumble** bekannte Gameplay sinnvoll zu erweitern. Die Team- und Frontalkämpfe bringen frischen Wind in die verschiedenen Levels, die zwar nett anzusehen, aber leider immer noch stark linear aufgebaut sind. Dafür überzeugt der Action-Kracher mit Gegnern an jeder Ecke, die man am besten mit einem Freund im Mehrspielermodus bezwingen sollte. Eine Möglichkeit zum Online-Spielen fehlt indes leider gänzlich. Insgesamt feiert **Pokémon** aber einen würdigen Einstand auf dem Nintendo 3DS.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Sammelspaß mit allen 646 Pokémon
- ⊕ Action am laufenden Band
- ⊕ Neue Modi (Team-/Frontalkampf)
- ⊕ Tolle 3D-Effekte
- ⊕ Viele fordernde Bosskämpfe

CONTRA

- ⊖ Repetitives Gameplay
- ⊖ Kein Online-Modus

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	85

SUPER POKéMON RUMBLE

Text | Marcus Schwatke **Hier lest ihr ultimative Tipps zur Pokémon-Keilerei!**

GEHEIMKENNUNGEN

Manche Pokémon wie Groudon oder Lugia lassen sich erst dann freischalten, wenn der Lichtbrunnen wieder gefüllt ist. Wir drucken hier Geheimkennungen zum Freischalten neuer Taschenmonster ab. Die Codes müsst ihr bei Somniam in Oststadt einlösen. So erfahrt ihr, wo ihr die Biesterchen finden und gegen sie antreten könnt. Besiegt die freigeschalteten Monster, um sie in euer Team aufzunehmen.

Somniam in Oststadt fragt euch nach den Geheimkennungen, mit denen ihr verschiedene Pokémon freischalten könnt.

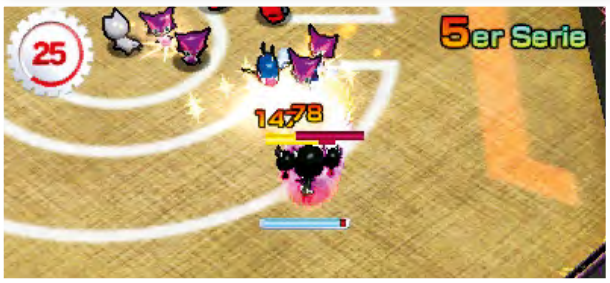
Pokémon	Geheimkennung
Ohrdoch	74628687
Boreos	98166460
Dialga	36819208
Zapplarang	64916130
Flambirex	10279741
Floink	54870833
Knakrack	34673843
Groudon	71329643
Lugia	34673843
Ottaro	80848937
Pikachu	75805216
Admurai	37919675
Serpiroyal	80477639
Serpifeu	49416440
Flunschlik	40747455
Fasasnob	06326305
Victini	90827838
Zoroark	61501893

MEHR SPASS MIT STREETPASS

Super Pokemon Rumble setzt auch auf die StreetPass-Funktion. Trefft ihr andere Spieler, besuchen sie euren Spielzeugladen und kaufen in diesem ein. Bei bestimmten Kundenzahlen schaltet ihr im Spiel neue Pokémon frei, die ihr wiederum fangen könnt. Alternativ könnt ihr euch Kunden auch für jeweils 10 Spielmünzen kaufen.

Im Spielzeugladen könnt ihr dank der StreetPass-Unterstützung des Nintendo 3DS noch mehr Pokémon für euer Team freischalten.

Pokémon	Kundenanzahl im Spielzeugladen
Selfe	2 Kunden
Vesprit	5 Kunden
Tobutz	10 Kunden
Manaphy	20 Kunden
Jirachi	40 Kunden
Celebi	60 Kunden
Mew	80 Kunden
Shaymin (Landform)	100 Kunden
Shaymin (Zenitform)	120 Kunden



ADHOC-KAMPF MIT RATTFRATZ

Sprecht ihr mit dem Rattfratz, das sich im Nordosten von Oststadt aufhält, wird es euch anbieten, einen AdHoc-Kampf zu bestreiten. Im Prinzip unterscheidet sich diese Methode nicht sonderlich von einem normalen Durchlauf durch einen Bereich, wäre da nicht eine Besonderheit: Man darf ausschließlich mit den Figuren kämpfen, die man im ausgewählten Level als Gefährten gewinnen konnte. Zu Beginn bekommt man außerdem ein zufälliges Pokémon und kann sich so nicht auf seine üblichen Taschenmonster verlassen. Doch die Mühe wird belohnt: Für jedes erfolgreiche Absolvieren eines Bereiches erhält man 10.000 P-Münzen, mit jedem Sieg in Folge steigt dieser Betrag sogar um 5.000 Münzen an. Verliert man einmal, startet man erneut bei 10.000 P.

GLITZERNDE FIGUREN

Sieht man bestimmte Figuren glitzern, kann man sich freuen – denn diese Pokémon schließen sich nach einem Sieg über sie auf jeden Fall dem eigenen Team an. Der Nachteil: Sie sind auch deutlich schwerer zu besiegen als ihre normalen Vertreter.

DIE GEHEIMKAMMERN

Wer lange genug spielt wird früher oder später mit etwas Geduld auf die Geheimkammern, besondere Räume in normalen Bereichen, stoßen, von denen es drei Arten gibt.

1. In manchen Räumen befinden sich vier riesige, weiterentwickelte Formen eines bestimmten Exemplars, die von kleineren Versionen ihrer Vorentwicklungen umgeben sind und ständig neue herbeirufen. Erst, wenn man die großen Figuren ausschaltet, kommen keine kleineren mehr nach.
2. In der zweiten Art von Kammer befinden sich 30 verschiedene, normale Pokémon-Figuren.
3. Dieser Geheimraum bietet nicht viel Abwechslung, ist er doch 30mal mit dem gleichen Spielzeug-Taschenmonster gefüllt.

Eines haben jedoch alle drei dieser Arten gemeinsam: Die enthaltenen Spielzeugpokémon sind extrem stark und hinterlassen nach dem Sieg über sie sehr viele P-Münzen.

NEUER SPIELMODUS

Nach dem Durchspielen der Hauptstory werden die Pokémon in den einzelnen Gebieten dauerhaft stärker. An der Geschichte ändert sich nichts, nur an den Dungeons und den Spielzeug-Pokémon. Solltet ihr aber wieder einmal Lust auf das ursprüngliche Abenteuer bekommen, kann euch geholfen werden: Haltet einfach L, R, Steuerkreuz links und A gedrückt, bis eine Glocke klingelt. Jetzt startet ihr ein neues Spiel im sogenannten Ausgangsmodus, in dem alle Wesen genauso stark sind wie beim ersten Durchgang. Wollt ihr diesen Modus beenden, müsst ihr einfach erneut ins Hauptmenü zurückkehren.

EUER eSHOP-EINKAUFSFÜHRER

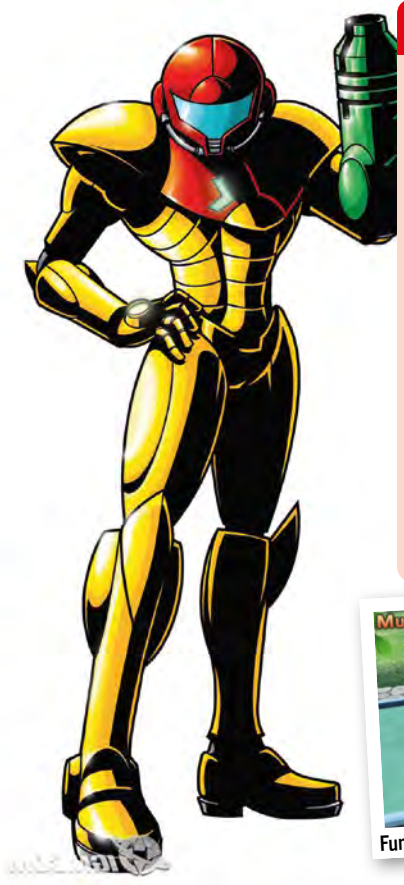
Text | Christoph Kraus, Jonas Hilla

Die komplette Datenbank: Wir stellen alle herunterladbaren Spiele vor, die es für den Nintendo 3DS gibt!

3D CLASSICS

Retro-Spiele im neuen Gewand und mit 3D-Effekten, kann das gut gehen?

SPIELETITEL	BEWERTUNG	URTEIL
Excitebike	Rast über die Piste oder durch den Schlamm und kreiert eigene Strecken!	
Kid Icarus	Das Debüt des Kult-Engels ist schwierig, aber durchaus immer noch spaßig.	
Kirby's Adventure	Witzig: Die rosa Kugel springt durch 2D-Levels und schluckt ihre Gegner.	
TwinBee	Der alte Arcade-Shooter ist sichtlich in die Jahre gekommen.	
Xevious	Auch an diesem Flugballerspiel hat der Zahn der Zeit genagt.	
Urban Champion	Belanglos und spielerisch wie technisch extrem simpel: Nicht kaufen!	



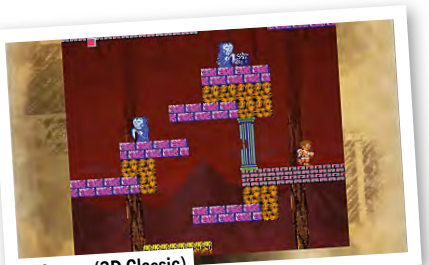
3DSWARE

Wie wär's mit neuen 3DS-Spielen?

SPIELETITEL	BEWERTUNG	URTEIL
Dillon's Rolling Western	Eine Westernstadt vor Eindringlingen beschützen? Gerne doch!	
Freakyforms	Erschafft eure eigenen Kreaturen und haucht ihnen in 3D Leben ein!	
Fun! Fun! Minigolf Touch!	Dieses Spiel bietet Minigolf-Unterhaltung auf satten 81 Kursen.	
Let's Golf 3D	Die bislang einzige 3DS-Golfsimulation ist nett, aber nicht überragend.	
Mighty Switch Force	Super: Das Actionspiel setzt auf die Motivation zum Rekordeknacken.	
Pokédex 3D	Ihr braucht eine Auflistung aller Pokémon-Attacken? Bitte sehr!	
Pullblox	Die Mischung aus Knobel- und Geschicklichkeitsspiel begeistert.	
Zen Pinball 3D	Das Pinball-Spiel bietet vier Flippertische und moderne Ballphysik	
Pyramids	Erkundet alte Pyramiden und kämpft euch mit Dynamit und Gewehr durch 54 Levels.	

Fun! Fun! Minigolf Touch! (3DSWare)

Super Mario Land 2 (Virtual Console)


Kid Icarus (3D Classic)

Diesen Murks braucht niemand. Ein gutes, aber nicht überragendes Spiel Ein Hochkaräter, den man sich anschauen sollte

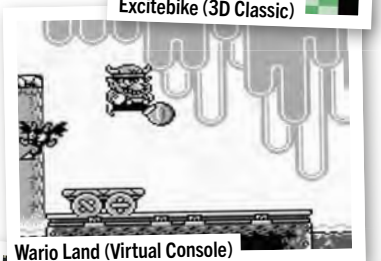
VIRTUAL CONSOLE

Retrospiele sind genau euer Ding? Dann zockt sie doch auch unterwegs – die Virtual Console macht's möglich.

SPIELETITEL	BEWERTUNG	URTEIL
Adventure Island	Dieses nostalgische Jump & Run ist zwar nicht schlecht, aber belanglos.	
Alleyway	Ein Knobelspiel, das nicht mal vor 20 Jahren so richtig gut war	
Avenging Spirit	Zum Sparpreis von gerade mal drei Euro ist das Actionspiel zu empfehlen.	
Balloon Kid	Na ja … Dieses Geschicklichkeitsspiel ist längst nicht mehr zeitgemäß.	
Baseball	Simpler geht es kaum, aber dennoch ist die Simulation gut spielbar.	
Bionic Commando	Diese Mischung aus Probotector und Mega Man stimmt einfach.	
Blaster Master: Enemy Below	Das Actionspiel vom Game Boy Color bietet deftige Unterhaltung.	
BurgerTime Deluxe	In der Spielhalle Kult, aber auf dem Game Boy nur Standardkost	
Catrap	Einfach, aber genial: Catrap ist ein wahrer Geheimtipp auf dem 3DS!	
Donkey Kong	Super Rätsel und massig Umfang: Donkeys Knobelspiel begeistert!	
Double Dragon	Das Prügelspiel war auf dem NES zwar besser, aber was soll's?	
Fortified Zone	Ein Actionspiel, das immer noch solide Unterhaltung bietet	
Game & Watch Gallery	Ihr steht auf simple, durchdachte Minispiele? Dann greift hier zu!	
Gargoyle's Quest	Extrem anspruchsvoll – und mittlerweile leider auch recht angestaubt	
Golf	Siehe Baseball: An Simplizität nicht zu übertreffen, aber das passt schon.	
Kid Icarus: Von Mythen und Monstern	Pits Ausflug auf den Game Boy ist deutlich besser als sein NES-Debüt!	
Kirby's Block Ball	Superstar Kirby als Flipperkugel? Das bedeutet soliden Spielspaß.	
Kirby's Dream Land	Dieses prinzipiell gute Jump & Run hat einen Nachteil: Es ist extreme kurz.	
Lock 'n' Chase	Eine dreiste Pac-Man-Kopie, die qualitativ aber herausragt.	
Mario's Picross	Fein: Mario versucht sich in einem heiteren Knobelspiel als Archäologe.	
Mega Man: Dr. Wily's Revenge	Das erste Mega Man-Abenteuer ist gut – aber die NES-Ableger sind besser.	
Metroid II: Return of Samus	Erstaunlich, wie die Entwickler für Atmosphäre und Spielspaß sorgen!	
Pac-Man	Wer hätte das gedacht? Das Original ist viel schwächer als Lock 'n' Chase.	
Prince of Persia	Ihr mögt das Adventure aus Persien? Dann holt lieber die NES-Fassung!	
Qix	Ein originelles, aber äußerst kurioses Geschicklichkeitsspiel	
Radar Mission	Strategiespiel mit U-Booten – leider auch mit technischen Schwächen	
Side Pocket	Diese Billardsimulation braucht nun wirklich kein Mensch!	
Super Mario Land	Ein Klassiker, der auch heute noch fasziniert – Pflichtspiel für Mario-Fans!	
Super Mario Land 2: 6 Golden Coins	Marios zweites Abenteuer ist allerdings noch (viel) besser.	
Tennis	Siehe Baseball und Golf: Einfacher Reaktionstest, aber gut gemacht!	
Tetris	Müssen wir zu diesem Knobelspielklassiker noch etwas sagen? Na also!	
The Legend of Zelda: Link's Awakening	Worauf wartet ihr noch? Bei diesem Kultspiel muss man zuschlagen.	
Trip World	Dieses Jump & Run bietet solide Unterhaltung – nicht mehr, nicht weniger.	
Wario Land: Super Mario Land 3	Qualitativ zwischen dem ersten und dem zweiten Super Mario Land	

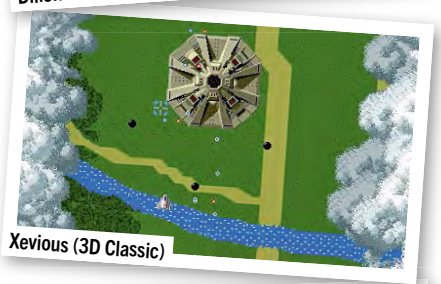
TwinBee (3D Classic)

Excitebike (3D Classic)


Wario Land (Virtual Console)

Urban Champion (3D Classic)

Dillon's Rolling Western (3DSWare)


Xevious (3D Classic)

Pokédex 3D (3DSWare)

3DS-Termine

Und so geht's weiter: In der folgenden Tabelle haben wir die bislang bekannten Erscheinungstermine weiterer 3DS-Spiele im Frühjahr und dem restlichen Jahr 2012 zusammengefasst.

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
FRÜHJAHR		
Azada	dtp Entertainment	11. Mai I 2012
4 Elements	dtp Entertainment	11. Mai I 2012
Jewel Master: Cradle of Rome 2 in 3D	Rondomedia	24. April I 2012
Junior Games 3D	Rondomedia	8. Mai I 2012
Mario Tennis	Nintendo	25. Mai I 2012
Rythm Thief & der Schatz des Kaisers	Sega	5. April I 2012
Titanic Mystery 2 – Mord auf der Titanic	Purplehills	13. April I 2012
2012		
Animal Crossing	Nintendo	2012
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2012
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	Nicht bekannt
Carnival Games	Take 2	2012
Centipede: Infestation	Namco Bandai	2012
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2012
Crash Time 4	PQube	2012
Dr. Kawashima	Nintendo	Nicht bekannt
Fire Emblem 3D	Nintendo	2012
Heroes of Ruin	Square Enix	Frühjahr I 2012
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	Square Enix	Sommer I 2012
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive	Sommer I 2012
Luigi's Mansion 2	Nintendo	2012
Monster Hunter Tri G	Capcom	2012
Paper Mario	Nintendo	2012
Professor Layton 5	Nintendo	2012
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
Skylanders Giants	Activision	2012

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Sebastian Stange, Uwe Hönig
Mitarbeiter dieses Sonderhefts Lukas Schmid, Max Drews
Trainees Marcus Schwatke, Henrike Ledig, Marcus Bauer

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Ina Hulm, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

COO Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT ,SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY³, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM